Index 378859, ISSN 0867-8480

magazyn fanów gier komputerowych, kwiecień 1994

TOP SECRET

cena 18.000

25

4

Piwem i mieczem cz. 3



RPG przegląd

Bloodnet

Nowy papier – stara cena!!!

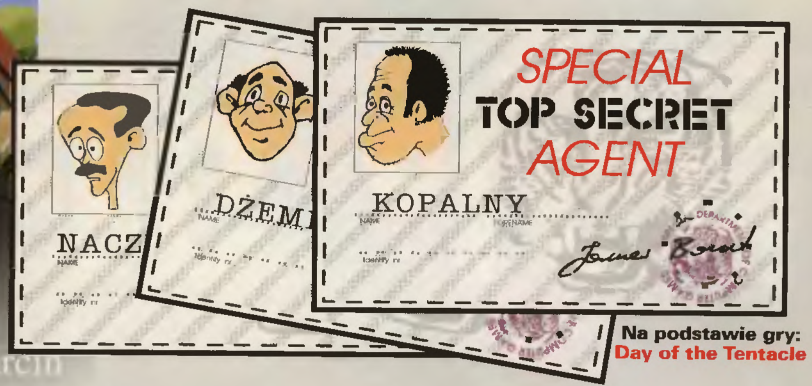
by LEYO & Friends

THE VERY TOP SECRET CĄPANY

OM

Brat Marcin

Scan by [illegible] for CcOnLine

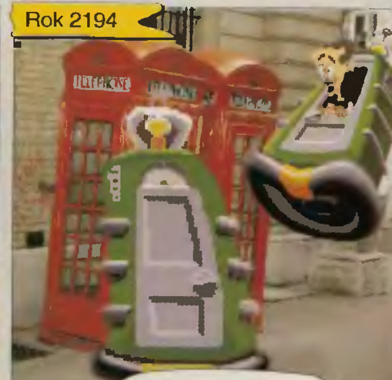


Na podstawie gry:
Day of the Tentacle

Czego nie robi się dla ukochanych Czytelników. Nasza bohaterska kompania postanawia wyruszyć w przyszłość aby dowiedzieć się, jak będą wyglądały gry komputerowe za 200 lat.

































GAME OVER

menu

REDAKCJA:
Warszawa 00-687, ul. Wspólna 61
tel. (0-2) 621-12-05
RED. NACZ.:
Marcin Borkowski
REDAGUJE ZEPSÓŁ
STALE WSPÓŁPRACUJĄ:
Marcin Barylka, Piotr Gawrysiak, Pan Emil Leszczyński (sekr. red.), Darek Michalski (kurekta), Rafał Piasek, Maciej Pietraś, Aleksy Uchański, Maciej Wiewiórski, Dobrochna Badora-Zawadzka (opr. graf.)
WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa (0-2) 617-50-70
Dział reklamy: (0-2) 617-50-70
Biuro reklamy:
Agencja Reklamowa „Szybowski", ul. Borowego 6/3 Warszawa
tel. 665-39-94, fax (0-2) 625-07-49
DTP: Studio 3M s.c. ☎ 24-95-43
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Nakład: 130 000 egz.
Dyżur Red. – czwartek 15–18.

Scan by Vangis 2004
for CcOnLine

od redakcji

Obiecanki - cacanki, TS - owi radość. W poprzednich numerach obiecaliśmy wyciąg z ustawy antypirackiej, komiks z pobytu Naczelnego, Kopalnego i prof. Dżemika w górach, comiesięczne opowiadanie i parę innych rzeczy, o których opinia publiczna zdążyła na szczęście zapomnieć. Nasza wina. Jako usprawiedliwienie prosimy potraktować wyjątek z oświadczenia jednego z członków Triumwiratu: "Sytuacja zmienia się w tak gwałtownym tempie, że nie wiem czy tu jeszcze pracuję."

Ponieważ jednak równowaga w przyrodzie musi być zachowana dotrzymujemy obietnic, których nie składaliśmy, a w szczególności: rusza loteria TS, nagrody w konkursach będą liczniejsze i bardziej a (bs) trakcyjne, a BR0MBA redaguje drobne wieści różnej treści o konsolach. Konkrety w środku numeru. Zgodnie z sugestiami Czytelników (!) zawartymi w ankiecie zmieniamy też papier!

Przechodząc do personaliów należy nadmienić, że rozpad spółki autorskiej Alex&Gawron stał się faktem. Cała sprawa okryta jest ścisłą tajemnicą, toteż nie mogę napisać, iż mimo rozwodu ich teksty będą podpisywane tak jak dawniej. Okres półrozpadu spółki wyniósł miesiąc. W międzyczasie Emilus nawiązał kontakt z "Magią i Mieczem". Boimy się, żeby nie zaczął używać tych rzeczy w Redakcji. Wystarczyła mu bowiem goła ręka, by w chwili silnego wzburzenia wycisnąć sok z dyskietki 3, 5". Wisi na honorowym miejscu (na razie dyskietka).

W polityce tymczasem ożywienie. Nowe gry w pirackich kopiach przychodzą na giełdę sprowokowane bezczynnością aparatu ścigania, a nowe firmy wchodzą na rynek zachęcone nowym prawem. Ostatnio nawet dystrybutorzy i sprzedawcy gier postanowili się policzyć, organizując w tym celu targi (Katowice 15 - 17.04.). Będziemy, zobaczymy, opiszemy i postaramy się być obiektywni aż do bólu, dostarczając z nich w przyszłym miesiącu FULL PLAYABLE DEMO.

Podpisał Triumwirat zredukowany Emilus & Sir Haszak (wszyscy wbrew pozorom zdrowi)



APOCALIPSE

Strzelanka, której akcja rozgrywa się w Wietnamie. Kierujemy helikopterem, wyposażonym w działko i różnego rodzaju rakiety. Naszym zadaniem jest uwalnianie jeńcow, więzionych w barakach na poszczególnych obszarach. Oczywiście wszędzie roi się od żołnierzy i sprzętu wietnamskiego, co w sumie nie pomaga Ci w wykonaniu misji.

EMILUS

Pierwsze wrażenie: * * * *
Komputer: Amiga

DROID

Na planetę Xeviou zostaje wysłany robot, który ma za zadanie rozbrojenie systemu obronnego wroga. Niestety jest on bezbronny niczym niemowlę. Twoim zadaniem jest osłaniać go, by w całości dotarł do wrażego centrum dowodzenia. Jeżeli chcesz by misja się udała musisz wykazać się refleksem i celnym okiem...

BAD JOY

Pierwsze wrażenie: * * *
Komputer: C64





ENTOMBED

Reklamowana jako najtrudniejsza gra logiczna. Jako archeolog na wyprawie badawczej natknąłeś się na starą świątynię. Nieopatrznie podczas eksploracji uruchomiłeś mechanizm i spadłeś do dziury. Na dole okazało się, że jesteś w dziwnej komnacie w której... Po prostu musisz się stamtąd wydostać: manipulując przełącznikami, myśląc, a przede wszystkim nie załamując się po trzygodzinnych nieudanych próbach.

EMILUS

Pierwsze wrażenie: * * * * *
Komputer: PC

FRED'S BACK

Już po raz trzeci mamy okazję spotkać się z sympatycznym Fredem. Tym razem Fred musi przejść przez dwanaście plansz (oczywiście zbierając po drodze diamenty i uważając na złośliwe stwory). Na końcu co czwartej planszy stoi wielki potwór z którym trudno wygrać. Tak więc joystick w dłoń i do dzieła.

BADJOY

Pierwsze wrażenie: * * *
Komputer: C64



Dziedzictwo gigantów

W zamierzchłych czasach pewną krainą rządziło plemię Gigantów, a ludzie popadli w marazm i nijakość. Plemię wymarło, a ludzie dalej marażmili i nijaczyli. W końcu znalazł się śmiałek, który obiecał odnaleźć miecz: tytułowe dziedzictwo gigantów, które ma uzdrowić zamarażmionych i zanijaczonych. Niezły kąsek dla miłośników gier labiryntowych.

Kaczor

Komputer: Atari XL/XE
Pierwsze wrażenie: * * * *



GOD OF THUNDER

Wędrujesz bohaterem w celu pokonania złego brata. Pomaga Ci w tym zbożnym dziele zaczarowany młotek - Mjolnir. Po drodze zbierasz różne paskudztwa. Wspaniała kompilacja gier Pacman (PC; zbieranie przedmiotów), Bubba'n'Stix (Amiga; młotek) i Into the Eagles Nest (ZX Spectrum i inne; spojrzenie na świat). Tylko grafika mogłaby być lepsza.

Pałcjusz

Pierwsze wrażenie: * * *
Komputer: PC

Scan by Vangis 2004
for CcOnLine

co nowego



MANCHESTER UNITED PREMIER LEAGUE CHAMPIONS

Wspaniała piłka nożna, w której oprócz zwykłego grania, tak jak w SENSIBLE SOCCER, mamy możliwość wczucia się w menedżera drużyny. Całość jest ładnie dopracowana, z mnóstwem opcji. Jest to w pełni nowy pomysł, oparty na połączeniu menedżera piłki nożnej ze zwykłym graniem w balona.

EMILUS

Pierwsze wrażenie: * * * * *
Komputer: Amiga

REACTOR

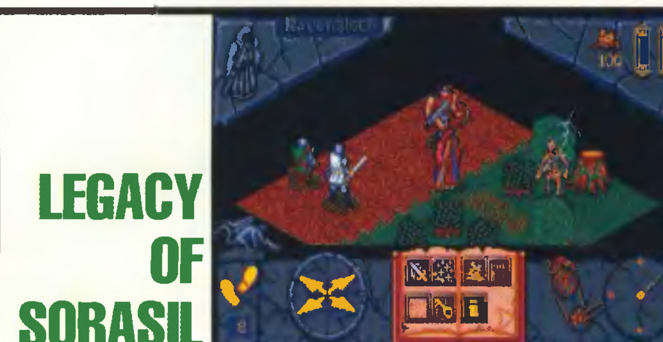
Aby przelecieć przez kosmiczny labirynt musisz wykazać się refleksem i umiejętnością pilotażu. Na dodatek po drodze będziesz musiał załatwiać różne misje (te misje to nic innego jak gry w Riders, Froggera i Tetrisa). Grze towarzyszy niekiepska muzyczka i odlotowa grafika.

BADJOY

Pierwsze wrażenie: * * *
Komputer: C64



LEGACY OF SORASIL



Wspaniała gra role-playing. Widok nie jest standardowy, tak jak w Beholderach, ale gramy niejako figurkami na planszy. W krainie Rhia źle się zaczęło dziać. Zewsząd zaczęły wyłazić umarlaki. Wielki mag wyznaczył drużynę, która odnajdzie kilka artefaktów, potrzebnych do zapanowania nad złem i przywrócenia starego porządku.

EMILUS

Pierwsze wrażenie: * * * * *
Komputer: Amiga, CD32

SUPER TETRIS

Kolejna firma bez żenady nawiązała do tetrisa, ale jest to produkcja o tyle ciekawa, że nie trzyma się niewolniczo ideału. Mamy za zadanie wyciągnąć na światło dzienne obraz Kremla, wprowadzono bomby, podwyższono podłogę, wprowadzono kilka rodzajów rozgrywek. Sytuację komplikuje wielkość klocków. Wspaniała zabawa.

Pałcjusz

Pierwsze wrażenie: * * * *
Komputer: PC



TERMINATOR



Znowu bohaterski Arnold S. wkracza do akcji. Tym razem chodzi o odnalezienie wszystkich chipów, które porozrzucane są po całej historii ludzkości. Pierwszy etap: Warszawa, epoka kamienia łupanego. A więc do dzieła, mości panowie!

Kaczor

Komputer: Atari XL/XE
Pierwsze wrażenie: * * * *

SHADOW OF THE EMIL

Jeżeli lubisz gry typu Dungeons & Dragons to Shadow Of The Evil na pewno będzie Ci się podobać. Dobry dźwięk i wcale niegorsza grafika, a także duża liczba możliwych do podjęcia akcji sprawiają że jest to jedna z najlepszych gier RPG na małego Commodore'a.

BADJOY



Od redakcji

RPG

Witajcie mężni wojowie, brutalni barbarzyńcy, piękne księżniczki, tajemniczy magowie, brodaci krasnoludowie, szybcy elfowie, no i babcia też. Witam Was wszystkich starym krasnoludzkim pozdrowieniem: "Barak Khazad! Khazad aimenu! "

Każdy kto ma choć trochę wspólnego z literaturą fantastyczną, musiał słyszeć o grach fabularnych (RPG - Role Playing Game). Gry te sprawiają, że zwykły szary człowiek, przemienia się, dzięki swojej wyobraźni, w kogo tylko zapragnie. Może być rycerzem, smokiem, czarownicą, hobbitem, wampirem, cyborgiem, robotem, i wieloma innymi.

Gry te nie ograniczają się tylko do świata fantasy, ale także do przyszłości, wojen gwiezdnych, świata cyborgów, oraz czasów teraźniejszych.

Gry fabularne to przede wszystkim wczuwanie się w jakąś postać i prowadzenie jej w świecie kreowanym przez niejakiego Mistrza Gry. Więcej na ten temat dowiecie się na stronie 16.

Jak co numer mamy przegląd gier jednego typu. Tym razem są to gry RPG. Mimo wszystko co dzieci i ryby mówią, gatunek ten dość mocno zadomowił się w grach komputerowych i jeszcze długo będzie siedział zapierając się pazurami, skrzydłami, mieczami i magią.

Przez kolejne kilka numerów TS, postaram się opisać najlepsze gry tego gatunku i niestety, głównie z braku miejsca, będą to tylko wypunktowane cechy charakterystyczne poszczególnych gier.

Oto co kryje się pod poszczególnymi punktami.

1. Krótki opis systemu, w jakim rozgrywana jest gra. Chodzi o współczynniki, rodzaj magii, oraz świat w jakim nasz bohater będzie działał.
2. Sposób tworzenia postaci. Wybór, losowanie współczynników, i inne.
3. Scenariusz gry. Opis i krótkie uwagi.
4. Grafika.
5. Muzyka.
6. Ocena z krótkimi uwagami. Ocena jest procentowa, a skala jest od 0 do 100 procent.

Wasz wieczny nieśmiertelny bajarz EMILUS

Betrayal at Krondor

1. Nie wywodzi się od żadnego z istniejących systemów (natomiast jest doskonałym materiałem na system). BAK stworzono na podstawie bestsellerowej Sagi Riftwaru, autorstwa Raymonda E. Feista. Cała jego twórczość opisuje dwa światy fantasy - Midkemię i Kelewan. BAK daje nam okazję przeżycia niesamowitych przygód w pierwszym z nich.

2. Autorzy gry, wzorując się dokładnie na powieściach Feista, zrezygnowali z opcji tworzenia bohaterów, oferując w zamian stworzonych przez autora. Wszystkie postaci są z góry nadane i nie można ich zamienić. Jednak nie oznacza to, że od początku do końca gry chodzimy tymi samymi bohaterami - po każdym rozdziale (gdyż BAK podzielony jest na rozdziały, aby gra przypominała czytanie książki, z tą różnicą, że mamy wpływ na przebieg akcji) nasza drużyna zamienia jednego lub więcej kompanów na innego, bardziej odpowiedniego w danej sytuacji, aby po kilku rozdziałach nastąpiła kolejna roszada. (Mimo to wszyscy bohaterowie, po powrocie do drużyny zachowują swoje współczynniki).

3. W skrócie, na początku chodzi o to, żeby asekurować pewnego Moredhela (rasa stworzona przez Feista), który ma przekazać niezwykle ważną wiadomość dla Księcia Aruthy, władcy Księstwa Zachodniego, którego siedziba mieści się w stolicy Księstwa - Krondorze. Co z tego wyniknie, radzę sprawdzić samemu. Jedną z najważniejszych zalet tej gry, świadczących o jej realizmie i dopracowaniu jest możliwość obrania sobie dowolnej z wielu dróg prowadzących do celu. O ile istnieje zazwyczaj jeden (czasami więcej), główny cel w danym rozdziale, to w jaki sposób osiągniesz sukces, zależy wyłącznie od Ciebie.

4. W przeciwieństwie do innych RPG, w stylu Eye of Beholder, w BAK grafika jest wektorowa. Wykonana bardzo efektownie, oczywiście wypełniana i cieniowana. Obracamy się o dowolny kąt, a nie jak w klasycznych RPG - o 90 stopni.

5. Muzyka i dźwięk nie oszałamiają może, ale są odpowiednie i wystarczające. Zwłaszcza muzyka spełnia swoje zadanie, bo nie denerwuje po słuchaniu jej przez 5 minut.

7. Osobiście ważam ją jako dotychczas najlepszą grę w swoim rodzaju, oddającą ducha fantasy i RPG.

Ocena: 97%

Komputer: PC

PIOTRAS





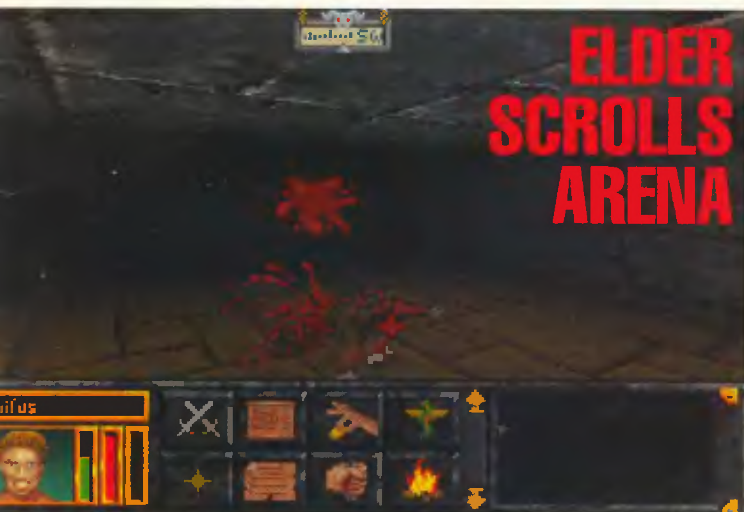


1. System wzorowany na AD&D, czyli klasyczny. Ładny świat, w którym są elfy górskie, czarne, leśne, wysokie i inne.

2. Bohatera tworzymy w zasadzie od nowa. Losujemy współczynniki, mamy możliwość ich modyfikacji, zmiany twarzy, rasy, oraz miejsca urodzenia. Oczywiście dochodzi wybór profesji z którą związana jest zawartość naszych kieszeni, oraz rodzaj broni jaką się posługujemy.

3. Jesteśmy jedyną nadzieją, na przywrócenie dawnego porządku. Zakłócił go haniebny zamach stanu, wywołany przez złego czarownika, który przy pomocy czarów i demonów, pozbył się starego krola i sam objął władzę. Ale tym czasem Ty nasz wspaniały heros, musisz





wydostać się z więzienia i zacząć działać. Taki stary, mocno otrzaskany scenariusz o młodym człowieku wracającym na haniebnie utracony tron.

4. Grafika, jest OK! Ładna, dobra, obroty płynne, ale jest jeden mały (?), raczej duży zarzut. Ta piękna gra działa zbyt wolno na PC 386DX 40Mhz.



To już chyba lekka przesada...

5. Muzyka, dobra. Stuki, puki, trzaski, skrobanie szczurów. Wszystko słychać, a nawet czuć gdzieniegdzie.

6. Ogólnie boska, ale jednak żeby taka gra działała wolno na 386DX czterdziestce to już lekka przesada.

Ocena: 90%

Komputery: PC

EMILUS

Elvira II

1. System gry jest mieszanką różnych klasycznych systemów, ale żadnym z nich nie jest. Mamy WS, czyli nasze zaawansowanie w posługiwaniu się bronią, ACC - celność ciosów, MR - odporność na magię, STR - siłę, CONST - budowę fizyczną, PR - odporność na zatrucia, INT - inteligencję określającą nasze PP, oraz liczba dostępnych czarów. PP to punkty magii potrzebne do rzucania czarów. Jak widać wszystkie współczynniki są znajome i pojawiały się w różnych systemach. System magii oparty jest o księgę magiczną, w której wypisane są w formie zagadki składniki, potrzebne do danego czaru. Po ich zebraniu oraz osiągnięciu odpowiedniego poziomu PP, możemy czar uaktywnić.

2. Wybieramy swojego bohatera spośród czterech profesji: Kaskader, Detektyw, Programista, Nożownik. Każdy z nich ma odpowiednie współczynniki początkowe dla swojego zawodu. I tak kaskader jest silny, ale głupi, a programista to bystrzak, ale słabiaczek.

3. Scenariusz gry należy do wspaniałej rodziny zwanej horrorem. Rzecz dzieje się współcześnie. Ty, jako młody i atrakcyjny facet, przyjeżdżasz na rozpaczliwą prośbę swojej kochanki, a zarazem czarownicy, Elviry, do jej studia filmowego w górach. Na miejscu okazuje się, że strażnik został zaszlachtowany w nieludzki sposób, a personel ogranicza się do myszy buszujących po podłodze. W budynku studia są trzy plany filmowe. Każdy plan to inny typ horroru, co gorsza, rzeczy wyreżyserowane stały się rzeczywistością. Naszym zadaniem jest odnalezienie tytułowej Elviry.

4. Grafika jest ładna, aczkolwiek nie jest to żadne osiągnięcie wszechczasów. Po prostu widać co się dzieje wokół nas.



5. Muzyka - tu jest lepiej. Dzięki niej czuje się wszechogarniającą atmosferę grozy.

6. Jest to dobra gra role-playing. Ma ciekawy scenariusz i miłośnicy horrorów będą z niej zadowoleni. Ja byłem...

Ocena: 80%

Komputer: Amiga, PC, ST.

EMILUS







EYE OF THE BEHOLDER II

1. System najbardziej oblegany przez producentów gier RPG, czyli AD&D (Advanced Dungeons & Dragons). Nic dodać, nic ująć.

2. Postacie możemy tworzyć od początku. Mamy możliwość poprawienia wyników losowych kostką, poprzez modyfikację interesujących nas współczynników. Możemy wybrać sobie zdjęcia, wszystkich czterech członków naszej drużyny, oraz ich imiona. W przypadku drugiej i trzeciej części OKA BIHOLDERA możemy przenieść doświadczone postacie z poprzedniej części. Jest to wspaniała rzecz, bo nie trzeba od nowa zdobywać doświadczenia, a zarazem związujemy się z postaciami (o co w RPG głównie chodzi). Cała akcja dzieje się w czasach analogicznych do naszego średniowiecza.

3. Scenariusze gry sprowadzają się do tego, że kolejny już raz nasza drużyna dowiaduje się o siłach zła gromadzących się w pobliżu ich aktualnego miejsca pobytu. Oczywiście zgadzają się wyruszyć aby sprawdzić te pogłoski i wpadają w niezłe tarapaty: mnostwo potworów, ogromna ilość korytarzy do przejścia, po drodze "malutkie" zagadki, w stylu - "który lewar przesunąć i w którą stronę, aby bezpiecznie przejść". A wszystko to po to, aby dojść do głównego złego pana, który to wszystko przygotował, a my musimy mu nakopać w...

4. Grafika BEHOLDER'a stała się rodzajem samym w sobie. Jest dość ładna. Obracamy się co dziewięćdziesiąt stopni. Jest dość szybka i nie męczy przy poruszaniu się. No chyba, że gra się z dyskietek, a nie z twardego dysku. Wtedy to jest horror (posiadacze Amig bez twardziela wiedzą coś o tym...)

5. Muzyka piękna. Nadaje atmosferę podczas gry. Schodząc do podziemi, słychać gdzieniegdzie kapiącą wodę, szuranie szczurów i zamach miecza czającego się na nas potwora...

6. Ogólnie są to najbardziej klasyczne gry role - playing na komputerze. Wszystkie trzy części zasługują na wysokie noty i dlatego je otrzymują.

Ocena: 95%

Komputery: Amiga, PC, Atari ST, LYNX

EMILUS



Lands of LORE

1. System jest prawdopodobnie oparty o któryś z używanych w grach na żywo, ale maksymalnie uproszczony i ukryty przed graczem. Zmieniając rodzaje broni i zbroi można wpływać na skuteczność swoich ciosów i stopień ochrony przed ciosami innych. Nie ma żadnych problemów z żywnością, wodą, spaniem - te elementy zostały przez autorów gry olane.

2. Postacie jakie mamy do swojej dyspozycji są dane do wyboru - jest czterech facetów o podanych wartościach początkowych trzech współczynników (inne w ogóle nie występują ani w grze, ani w savegamach). Nie ma żadnej możliwości modyfikacji współczynników, chociaż w trakcie gry ulegają one automatycznie zmianom, w miarę nabierania doświaczenia.

3. Scenariusz dość banalny - zła czrownica zdobyła wreszcie pierścień umożliwiający jej zmienianie postaci, teraz zbiera Mroczną Armię by napaść na nasz kraj. Z tego banalnego pomysłu udało się wycisnąć bardzo ciekawą grę - sporo zagwozdek po drodze, sporo miejsc do odwiedzenia, kilka niezłych zagadek do rozwiązania.

4. Grafika bardzo prosta, ale wysmakowana - żadnych fajerwerków, które mogłyby osłabić czytelność obrazu. Część ekranu odpowiada temu co widzi drużyna, część zawiera informacje o drużynie i posiadanych przez nią czarach i przedmiotach. Od czasu do czasu pojawiają się animowane wstawki. Całość robi znakomite wrażenie.

5. Muzyka i dźwięk - świetne. Na początku i na końcu gry animowane wstawki uzupełnioną są mową, w trakcie gry muzyka i dźwięki nie są nachalne, ale wystarczają do zrobienia nastroju. I w grafice i w muzyce widać duży profesjonalizm Westwood Studios.

6. Dla miłośników RPG lubujących się we współczynnikach postaci, punktach doświadczenia itd. LOL nie będzie niczym wspaniałym. Dla tych, którzy szukają dobrej rozrywki - godna polecenia.

Ocena: 95%.

Komputer: PC.

Robaquez





Space Hulk

1. Bardzo dobry system, WARHAMMER 40000. Jest to system bitewny to znaczy nie gramy pojedynczymi postaciami, tylko niejako oddziałami postaci, np.: oddział zmutowanych ogrów, czy też oddział Marines. Wszystko dzieje się w czasach odpowiadających naszej przyszłości w kosmosie. Mamy różne nowoczesne bronie, jak: Storm Bolter czy miotacz płomieni.

2. W zasadzie nie mamy możliwości definiowania swoich oddziałów. Do poszczególnych zadań mamy wyznaczoną liczbę robotów oraz ich uzbrojenie. Są misje, w których możesz wybrać dwa oddziały, ale polega to na wybraniu spośród czterech już wcześniej zdefiniowanych dowódców, oraz przyznanie poszczególnym robotom broni. Niestety brak dowolności, a szkoda.

3. Scenariuszy jest wiele, ale mimo to są one mało zróżnicowane. Oto kilka rodzajów zadań jakie musisz wykonać: wygrać określoną liczbę Genstealersów (coś w rodzaju obcych), zdobyć artefakt znajdujący się gdzieś na danym poziomie, dojść do określonego miejsca na mapie, oczyścić komnaty miotaczem płomieni, uratowanie osaczoną ekipę Marinesów i kilka innych. W grze są scenariusze oryginalne z kampanii DEATH WING, ale także dostępne są zupełnie nowe scenariusze, nie publikowane dotąd.

4. Grafika, dosyć ładna. Ładne skanowane przestrzenie. Widać, że chodzi się po statku kosmicznym, a nie po pudełku od zapałek. Dość zróżnicowane poszczególne wystroje wnętrz. Obroty co 90 stopni. Całość może trochę wolna, ale jest OK.

5. Muzyka jest piękna. Efekty specjalne doskonałe. Gdy słyszysz jakieś szmery, a później szybkie człapanie i wrzask jednego z Twoich, który był za Tobą, to pewnym jest że należy obrócić się na pięcie i wypalić w brzydala konsumującego jeszcze ciepłe ciało. Taki opis jest celowy, gdyż dzięki muzyce staje się to całkiem realne.

6. Ogólnie jest to ładne RPG, należące do odłamu gier mających miejsce w przyszłości, co jest dosyć niecodzienne dla tego gatunku.

Ocena: 85%

Komputery: Amiga, PC, Atari ST

EMILUS





Companions of Xanth



Companions of Xanth to adventure stworzony na podstawie powieści fantasy Piersa Anthonyego "Demons Don't Dream" (jeszcze nie wydanej w Polsce) z cyklu Xanth (u nas ukazało się sześć tomów). Gra, mimo że niezła, nie dorównuje książkom; żeby wczuć się w atmosferę radzę przed zagraniem przeczytać przynajmniej jeden odcinek.

Weź kopertę, otwórz ją i przeczytaj list, weź kartkę z monitora i poczekaj. NW. Zapal światło. W. Odbierz telefon, zgódź się na propozycję Eda. Z lodówki weź musztardę. E. Poczekaj i otwórz drzwi, weź paczkę, otwórz ją, rozpakuj grę. SE. Włącz komputer, włóż dysk do stacji, którą zamknij. Spójrz na ekran, porozmawiaj o wszystkim z Grundym, następnie wybierz blondynkę.



Załóż okulary i poczekaj, aż Nada otworzy drzwi. N, NE. Weź buttercup. E. Spójrz w wodę. SE. Porozmawiaj z gościem, zgódź się usunąć cenzorów. Otwórz bramę kluczem, weź kamień i pokrywy latarni. N. Weź kawałek żagla, powiedz Nadzie, żeby zanurkowała. Idź nad strumyk, przywiąż linę do kotwicy i za pomocą haka weź belkę z wody. Idź do wiochy, powiedz naczelnikowi, aby przerobił belkę na deskę, poczekaj, aż ją przyniesie. E. Połóż deskę na głazie, a na niej kamień. Poproś Nadę, żeby odpaliła katapultę. NE. Weź kubeł. NE, NE. Pogadaj z okiem, otwórz ekran i drzwi. N. Weź T. N. Weź jajko. NE. Pomów z Fairy Nuffem, powiedz, że musisz usunąć dwóch cenzorow. Przeczytaj receptę, wrzuć jajko i kawałek żagla do kubła, otwórz buttercup i wrzuć masło do kubła. Idź do oka, weź eye-scream (z lewej strony) i wrzuć do kubła (dwa razy). Idź nad strumyk, złap firefly w pusty buttercup, wrzuć firefly do kubła, trzy razy nabierz do niego wody. E. Pomów z Nadą o krzaku i poproś ją, aby złapała cough drop, który wrzuć do kubła. Powtórz to. Leć teraz do Nuffa, daj mu kubeł. Idź na okręt, powlewaj solution do cenzorów. Wróć do wiochy, dostaniesz miecz. Idź do Nuffa, spytaj go o przejście. NW.

Poczekaj, gdy pojawią się drzwi powiedz o tym Nadzie. Znowu poczekaj i gdy pokażą się drzwi pomów z Nadą i upieraj się, że je widziałeś. Otwrz drzwi i przejdź przez nie.

SE. Odmów picia wody, spytaj, jak wejść do kurhanu. Po pewnym czasie Demonica puści Cię. Wejdź do kurhanu i połaź po nim. Po powrocie Nady dalej nie pij wody. Gdy Demonica da Ci spokój wróć do kurhanu. W północnej części znajduje się tłuczek (weź go), lustro (spójrz w nie), kamienna tablica (rozprostuj papier i powieś go na niej), pokój z przełącznikami (przełącz je wszystkie dwa razy, naciśnij przycisk, który się pojawi i zejdź na dół, nie patrz na Nadę i pomów z jej kajdanami) i pokój z płytką na podłodze. Stań na niej, w południowej części drugiego poziomu jest moździerz, a we wschodniej uchylone drzwi. Weź je i znajdujący się za nimi słój. Wróć do miejsca uwięzienia Nady i napełnij słój mchem. Idź do drzwi na dole, zniszcz żelazne drzewo mchem. N.

Pomów z Nadą, spytaj o niewygodę. Powiedz jej, żeby uczesała się w kok. E, SE. Otwórz musztardę i wylej ją na bułkę. Pomów ze strażakiem o Macku. NE. Weź węgiel. Idź do kamiennej tablicy, potrzyj papier węglem, weź go i przeczytaj. Wrzuć kwiatek do moździerza. Idź do strażaka, poczekaj i nalej wódy do moździerza. Utrzyj jego zawartość tłuczkiem, włóż go do otworu w skale i zaczekaj. Gdy ciasto będzie upieczone weź je. Chłopakom pogróź fire crackerem. NE. Wrzuć fire crackera w ścianę ognia i poczekaj. N. Rzuć hak w otwór i wespnij się do góry.

Zaoferuj darmową pomoc trollowi. N. Wyłącz hydrant, weź węża. S. Idź na dół, potem W. Naciśnij niebieski guzik, odkręć wodę i włóż węża do wody, a następnie zanurkuj. E. Pograj w łamigłówki. Idź na rozstaje. NE, E. Zagraj z Com-Pewterem (wrzucaj do cylindra litery od górnej w kolejności odwrotnej do wskazówek zegara). Jako odpowiedź do dziesiątej zagadki wrzuć T. Z Grundym pomów o chorobie, potem wrzuć wirusa do cylindra. NE.



E. Weź skarpetę, pomów z Ma Anathe, wyjdź. NE. Weź windbag. SE. Załóż skarpetę na otwór. SW. Pomów z ogrzycą. NW. Przymocuj koło do wózka, popchnij go, weź żagiel. NE, N. Załóż żagiel na łódce, otwórz windbag, odwiąż linę. Odpowiedz na zagadki strażnika i idź na górę, weź zak. Zanieś go Ma Anathe. Idź do ogrzycy, daj jej eliksir brzydoty. SE.



Idź na północny wschód ignorując zwierzęta, zgódź się na zamianę towarzyszy. W rozpadlinie mów niepochlebnie o obłoku do Jennyego.



Naciśnij cegłę z prawej strony bramy, przełącz wyłącznik. N. Opuść (draw) zwodzony most. Zapukaj do drzwi, pomów z gościem. S, NW. Złap świerszcza słojem. E, NW. Weź łuskę, otwórz kratę łomem i idź na dół. W. Przestaw pierwszy, drugi i czwarty przełącznik od lewej strony. Po rozmowie z Humphreyem spójrz w hipnotykwę.

NE, NW. Otwórz drzwi łuską, zejdź na dół. Zabierz szkieletowi klucz. Otwórz nim drzwi i weź sznurek. N. Przywiąż sznurek do lewara, wejdź na górę. Naciśnij przycisk, na dole weź pigułki i obejrzyj trzecią książkę od lewej. Załatw szybę pigułkami i weź laskę. N. Otwórz laską klapę w suficie. N. Rzuć mieczem w Nagrodę.

Poczekaj, a gdy zadzwoni telefon idź do kuchni i odbierz go.

Perfect



Tego dnia wszystkie ptaki uciekły na południe. Zwierzęta leśne pozaszywały się w swych norach. Podświadomie wyczuły nadchodzące niebezpieczeństwo. Powoli, ociężale z zachodu zaczęły nadciągać ciężkie i ciemne chmury. Wychodziły gdzieś daleko zza horyzontu, z każdą chwilą zasnuwając swymi tłustymi czarnymi cielskami błękitne wiosenne niebo. Gdzie tkwiła przyczyna tego niecodziennego zjawiska?

Stare zmęczone oczy wiecznego boga spod gór zwróciły się w kierunku, gdzie chmury zataczały koło. Na samym środku równiny znajdowała się potężna góra, na szczycie której stała olbrzymia wieża czarnoksiężnika. Tam chmury zjeżdżały się tworząc grube pierścienie. Po niespełna dziesięciu różańcach, całą równinę owładnęła ciemność, przerywana brutalnie przez złowieszcze pioruny. Coś się działo w wieży czarnoksiężnika i starzec wiedział o tym dobrze. Pokiwał jeszcze smętnie głową i ruszył powoli do jaskini, pomagając sobie misternie rzeźbioną laską.

- Niedobrze, znowu moja córka, zbierze swoje żniwo. Czas przygotować wyprawę, aby temu zapobiec - powiedział do siebie starzec i zamrugał powiekami, pod którymi zamiast źrenic widniały dwie złote klepsydry.

Niestety zanim została wysłana drużyna śmiałków na ratunek, zły i potężny czarnoksiężnik dokonał swego niecnego planu. Odnalazł on najpotężniejszy z potężnych czar uwięzienia, przy pomocy którego pojmał czterech bogów krainy REALM. Zrobił to celowo, gdyż tylko oni mogli mu przeszkodzić w zdobyciu władzy. Nie przewidział tylko jednej rzeczy...

Stary bóg przygotował drużynę czterech śmiałków, którzy pokonają czarnoksiężnika i przywrócą starych bogów. Przeteleportował ich na najwyższy (szósty) poziom wieży strażniczej (THE KEEP). Tu znajduje się komnata z miejscami na cztery kryształy, dzięki którym uzyskasz przejście do zamku czarnoksiężnika. Stąd musisz zejść na czwarty poziom, gdzie znajdują się teleporty do poszczególnych zamków danych bogów.



Najpierw dostaniesz się do TOWER OF GRISSLEM, na pierwszy poziom. Na samej górze (ósmy poziom) znajduje się pierwszy artefakt w kształcie kuli. Po czym na dół i teleportacja na czwarty poziom THE KEEP. Dalej na górę na szósty poziom i tu wciskamy kryształ w odpowiedni otwór. Otworzą się drzwi, za którymi znajdziesz klucz do następnego teleportu.

Nie muszę chyba mówić, że z kluczem udajemy się na czwarty poziom i teleportujemy do SHASPUOK'S DARK DEMESNE. Jak zwykle na samą górę (poziom 7), gdzie znajduje się drugi kryształ w kształcie łzy. Teraz powrót do komnaty z otworami (The KEEP, poziom 6) i umieszczamy go w miejscu do tego przeznaczonym. Znowu dzięki temu zdobywamy klucz do teleportu do CITADEL OF ANGRATH.

W cytadeli na samej górze znajdziesz trzeci kryształ (w kształcie serca), który należy umieścić w znanej nam komnacie.

Ta sama historia będzie w przypadku czwartego kryształu (w kształcie muszli), który znajduje się na najwyższym poziomie REALM OF XTLATIC.

Gdy wszystkie cztery kryształy znajdą się w otworach, otworzy się przejście do teleportu. Dzięki niemu dostaniesz się do wieży czarnoksiężnika. Tutaj to już tylko znaleźć drania i nastukać mu w czółko. I to już koniec złego pana, który śmiał uwięzić bogów.

Zastanawiałem się długo, czy podać mapy do WIZARDa, czy też zasady gry. Ale gdy przeliczone zostało, że mapy zajęłyby cztery całe strony, to z nich zrezygnowałem.

DRUŻYNA

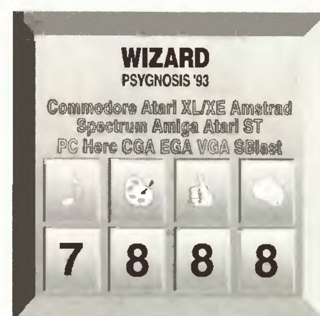
Drużynę koptujemy na początku gry, gdy wybierzemy opcję NEW GAME. Wybieramy sobie cztery postacie. Najlepiej jak są zróżnicowane pod względem profesji. Czyli warto wziąć dwóch wojowników w pierwszej linii oraz dwóch czarowników lub czarownika i łowcę (RANGER) w drugiej. Wojownicy z przodu są narażeni na ataki podczas walki, w tym czasie czarownik i łowca mogą odpalić pociski magiczne (czary) i balistyczne (strzały). Uwaga!!! Podczas gry nie można zmienić szyku drużyny. Atakować bronią niebalistyczną można także z drugiego rzędu.





WIZARD — Profesja
HP 810 — Energia aktualna/Energia max.
SP 59/ — Energia mag. aktualna /Energia mag. max.
AC -24 — Klasa zbroi
GP 0 — Złoto
FED — Jak jest głodny

WIZARD



WALKA

Walkę prowadzimy w prosty sposób: gdy spotkamy jakąś poczwarę na naszej drodze to należy: lewą myszą przycisnąć ikonę walki (ze skrzyżowanymi mieczami) w przypadku walki tylko konwencjonalną bronią lub prawą, gy chcemy także użyć magii. Od razu mówię, że w praktyce walka toczona jest niejako automatycznie. Dajemy tylko rozkaz, że mają walczyć, lub bierzemy nóżki za pas.

MAGIA

Nad księgą magiczną jest pasek podzielony na cztery kawałki. Każdy z nich odpowiada kolejno postaciom Twojej drużyny. Imię, które jest pokazane aktualnie, oznacza czyja księga magiczna jest obecnie otwarta i gotowa do użytku. Księga składa się z czterech tzw. rozkładówek, czyli dwóch rozłożonych kartek. Każda taka część jest zbiorem czarów pochodzących od każdego z bogów. Od każdego boga otrzymujemy osiem, czyli razem mamy 24. W księdze zaznaczamy spośród dostępnych czarów (te w ciemnych kolorach) ten, który aktualnie jest używany przez naszą postać.

Reszta rzeczy nie różni się od konwencjonalnych rozwiązań w RPG (ew. polska wersja: gra fabularno - wczuwawcza w postać). A teraz dane o przedmiotach i czarach:

POZIOMY DOŚWIADCZENIA A PUNKTY DOŚWIADCZENIA

(Poziom doświadczenia - Punkty doświadczenia jakie trzeba zdobyć aby osiągnąć dany poziom)

2 - 2000; 3 - 6000; 4 - 12000; 5 - 25000; 6 - 40000; 7 - 60000; 8 - 80000;
9 - 110000; 10 - 140000; 11 - 170000; 12 - 200000; 13 - 230000;
14 - 270000; 15 - 310000

Po wkroczeniu na kolejny poziom doświadczenia (gdy masz odpowiednią ilość punktów, znajdź łoże, na którym podczas snu otrzymasz promocję na wyższy poziom) oprócz zwiększenia współczynników postacie, zależnie od profesji, mogą wykupić u bogów, za określoną ofiarę pieniężną czar. Magowie co każdy poziom, łowcy co każdy nieparzysty poziom, zabójcy co trzeci poziom, wojownicy co czwarty.

CZARY BOGA ZIEMI - GRISSLEM (zielony kolor)

Armour (zwiększa AC, obronę); Healing (leczy część ran całej drużyny); Paralyze (zamraża na moment wroga); Levitate (umożliwia przechodzenie nad dziurami oraz ogniem na podłodze); Warpower (zwiększa zdolności wojenne); Renew (leczy wszystkie rany); Formwall (stawianie muru, powtórne rzucenie czaru w tym miejscu likwiduje mur)

CZARY BOGA CHAOSU - XTLATIC (żółty kolor)

Deflect (uodpamia przd pociskami magicznymi); Terror (zmusza wroga do ucieczki); Antimage (zabezpiecza przed atakami magicznymi); Regen (leczy i wskrzesza); Ethblade (Tworzy broń w wolnej ręce każdej z postaci oraz daje dwa ataki na rundę); Spelltap (redukuje zdolności magiczne wroga); Vivify (wskrzesza)

CZARY BOGA SMOKÓW - ANGRATH (czerwony kolor)

Missile (Zwykły pocisk magiczny); Torch (oświetlenie magiczne); Dispell (usuwa ogień, oraz ściany iluzyjne); Fireball (mocny pocisk magiczny); Recharge (odnawia ładunki przedmiotów magicznych); Inferno (potężny pocisk magiczny)

CZARY BOGA NOCY - SHASPUOK (fioletowy kolor)

Confuse (zrobienie wroga w głupa); Phaze (krótki teleport, pozwalający w walce przenieść się na tyły przeciwnika); Suspend (podnosi drużynę do góry, aby mogła spokojnie uciec przed zagrożeniem); Trueview (widzimy przez iluzyjne ściany oraz w pełnym oświetleniu); Wizeye (umożliwia obserwację terenu); Mindrock (tworzy ścianę iluzyjną); Mindrage (niszczy wroga na linii wzroku).

AMULETY

Serpent (+5 Siły); Dragon (+5 do Odporności); Moon (+5 do AC, zbroi); Night (+5 do Zręczności); Chaos (+5 do Inteligencji)

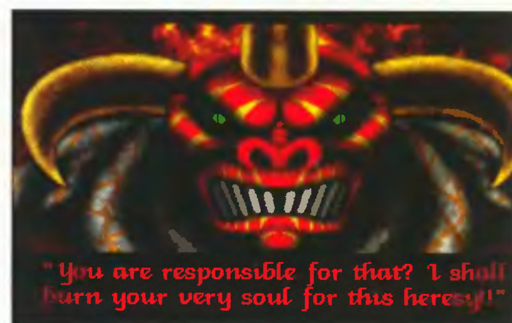
NAPOJE

Hedjong Venom (leczy wszystkie rany); Moon Elixir (regeneruje wszystkie punkty magiczne); Phoenix Broth (leczy rany i przywraca punkty magiczne); Chymera Blood (zwiększa HP, czyli ilość ran jaką możemy przeżyć); Power Potion (zwiększa ilość punktów magicznych); Dragon Ale (zwiększa inteligencję o 1); Orc's Vomit (zwiększa siłę o 1)

RÓŻDŻKI

(w nawiasach jest czar dostępny z przedmiotu)

Snake Staff (Arc Bolt); Firestaff (Inferno); Grim Reaper (Disrupt); Power Staff (Wychwind); Cloud Staff (Mindrock); Serpent Wand (Renew); Dragon Wand (Fireball); Night Wand (Confuse); Chaos Wand (Antimage); Amber Wand (Missile); Cloud Wand (Suspend)

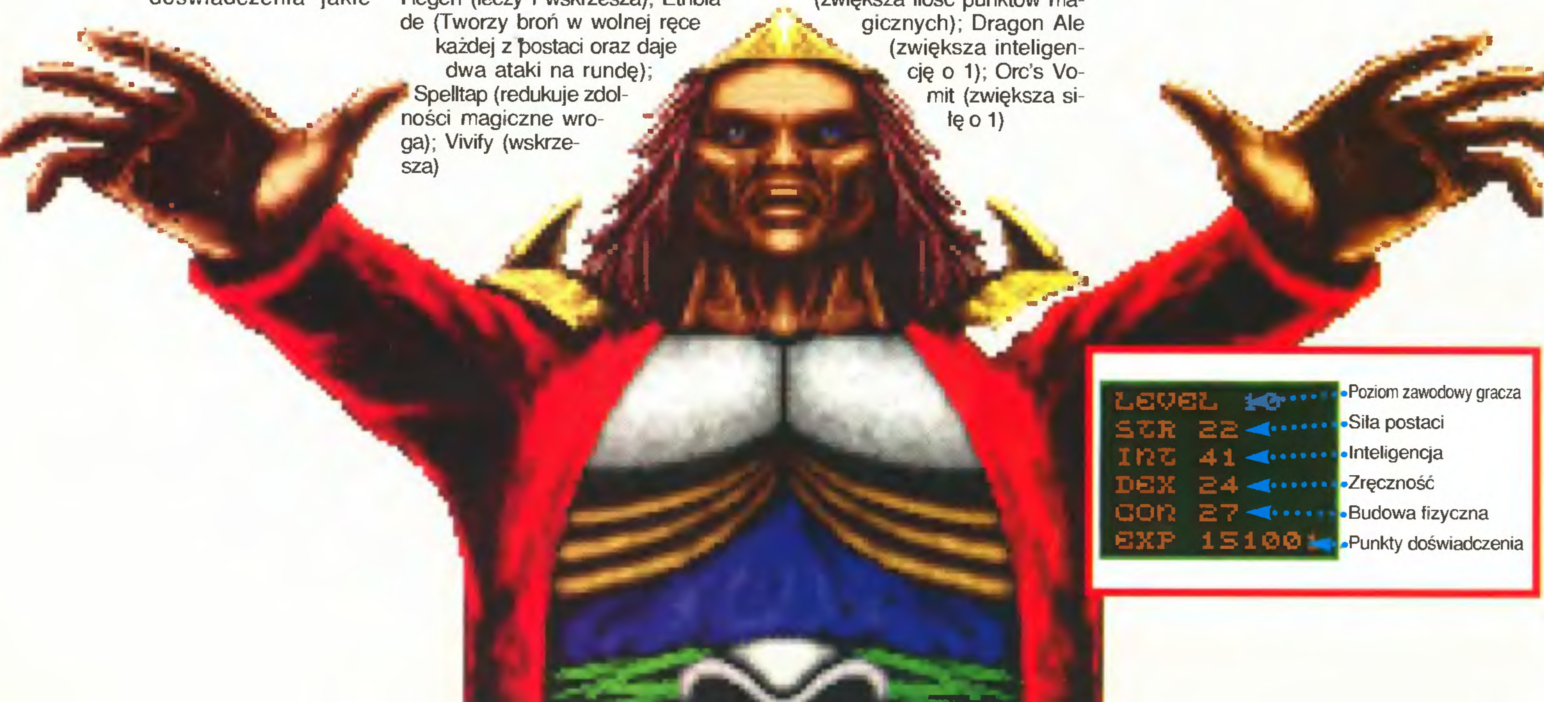


PIERŚCIENIE

(w nawiasach jest czar dostępny z przedmiotu)

Serpent Ring (Warpower); Chaos Ring (Deflect); Dragon Ring (Fireward); Night Ring (Phaze); Cloud Ring (Trueview); Moon Ring (Regen); Amber Ring (Armour)

EMILUS



Kyrandia II

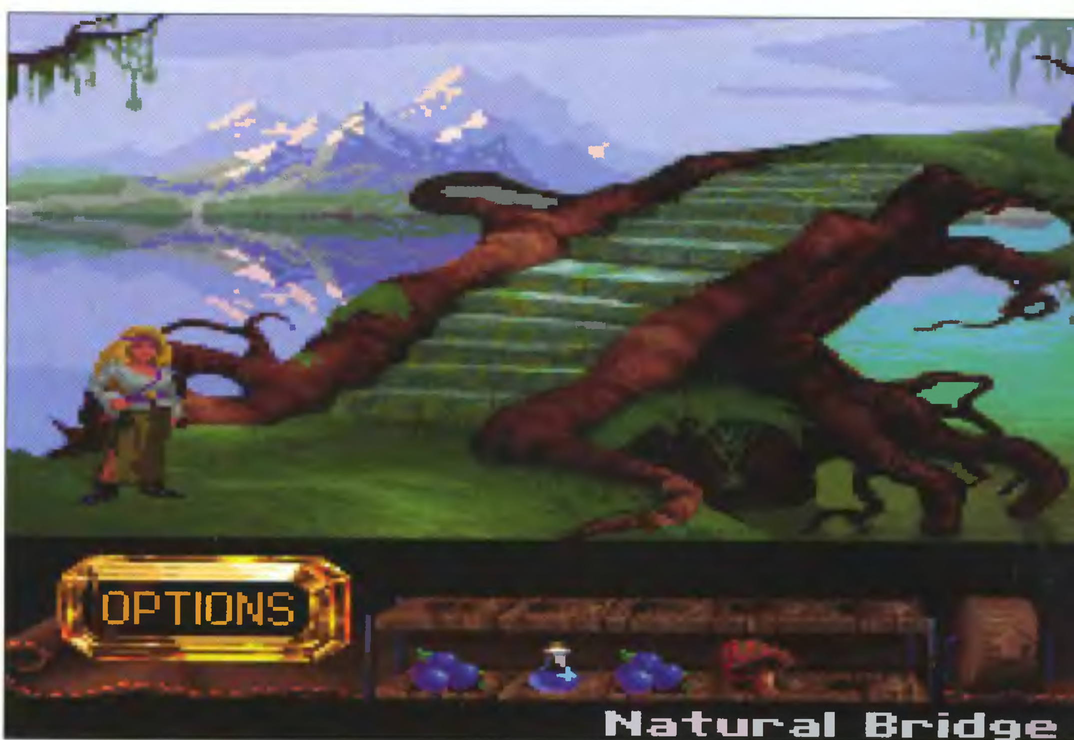
Hand of fate

1. Kyrandia

Znajdujesz się w zniszczonym laboratorium Zanthi. Na początek podnieś jagody i małą flaszkę. Wyjdź na zewnątrz, gdzie będzie kolejny pęk jagód. Idź ścieżką obok pomostu zabierając rosnący grzyb. Udaj się teraz do miejsca, w którym rośnie gigantyczny chwast. Z wyżłobionego pniaka wyjmij skradzioną Ci magiczną księgę. Na północ od chwastu rośnie powykrzywiane drzewo. Urwij kawałek jego młodego pędu i zabierz rosnącą w ziemi cebulę. Na przystani spotkasz przewodnika, który w zamian za przewiezienie przez jezioro zażąda od Ciebie złota. Opuść przystań i udaj się na zachód, na rozstaje dróg. Z gniazda zabierz pióro i pójdź ścieżką na górę. Na razie nie ruszaj ognistych jagód, lecz udaj się prosto do domu ropuchy-zielarza. Z domu weź worek z nawozem, stołek i flaszkę, którą napełnij mułem z beczki. Oblej mułem ogniste jagody, po czym weź je ze sobą. Wróć na rozstaje i pójdź drogą na południe. Powal podcięte drzewo, a przechodząc na drugą stronę weź ze sobą klucz. Z dziupli wyjmij magiczny kociołek. Połaskocz krokodyla piórem po czym zbierz we flaszkę jego łzy. Obok przy gejzerach zabierz kawałek siarki i napełnij drugą flaszkę gorącą wodą. Teraz będziesz mógł stworzyć pierwszy czar. Wrzuć do kociołka stołek, kawałek młodego pędu, siarkę i cebulę. Dodaj krokodyle łzy i zalej wszystko gorącą wodą. Napełnij flaszkę czarem i udaj się przed jaskinię na lewo od przystani. Na południe od jaskini znajdziesz drzewo ze świetlikami. Użyj na jednym z nich jagody i zapamiętaj odegraną przez nie sekwencję. W jaskini użyj na sobie czaru aby wystraszyć mysz. Teraz wystarczy abyś odegrał na zębach czaszki usłyszaną kombinację i użył klucza na skrzyni, a posiądziesz magiczną różdżkę oraz kawał sera. Kawał sera doskonale nada się na przynętę dla rybaków pod mostkiem. Niewdzięczni rybacy pozostawią Cię samego lecz nie przejmuj się tym. Udaj się do pomostu obok laboratorium i zabierz z łódki kotwicę. Przy pomocy różdżki zamień ją na złoto i udaj się na przystań. Niestety, zamiast przewoźnika zastaniesz tam nieszczęśliego listonosza, który pogubił wszystkie listy. Znajdź je dla niego, a zabierze Cię do Morningmist Valley.

2. Morningmist Valley

Podnieś list i wyjmij flaszkę ze stogu siana. Weź też kłos zboża. Idź przed chatę musztardziarza i oddaj mu list. Z wdzięczności da Ci rodzinny przepis na musztardę. Zanim udasz się do koła wodnego zabierz flaszkę z octem i smoczą miskę. Wyjmij patyk blokujący koło i przekręć zawór wodny. Zmiel zboże pod gniotącą ręką i wydobądź je za pomocą miski. Wsyp jego zawartość do kotła, a następnie udaj się na pole na lewo od chaty. Zbadaj stracha na wróble i podlej grządki. Zerwij rzodkiewkę i sałatę. Weź też różdżkę. Wróć do ręki i użyj z nią rzodkiewki. Wydobądź ją i zalej octem. Nowo powstałą musztardę wrzuć do kotła. Idź teraz do stogu siana. Wchodź do planszy i wychodź z niej dopóki nie zastaniesz tam ducha. Złap go w butelkę i przy jego pomocy ożyw stracha na polu. Wyrabiacz puści się za nim w pogoń, a Ty będziesz mógł wejść do jego piwniczki, dojąc przedtem owcę. Wlej mleko do maszyny, a otrzymasz











ser. Wrzuć go do kotła razem z sałatą i napełnij flaszkę kanapkowym czarem. Przed wyjściem weź z półki podkowy. Udaj się przed bramę miasta. Użyj czaru, podnieś flaszkę i połóż na ziemi kanapkę. Zgłodniali strażnicy rzucą się na posiłek, a Ty ukradkiem wejdziesz do miasta.

3. Miasto

Na wstępie wyjmij z pyska fontanny kij i weź go. Udaj się mostkiem na wschód. Zabierz leżące tam przedmioty. Kartę włóż do swojej magicznej księgi. Idź dalej na wschód, ale górną ścieżką. Weź trochę błota i użyj go na króliczej łapie. W ten sposób uzyskasz jej odcisk. Wróć teraz do bramy miasta i udaj się drogą na górę. Na przyciskach musisz odegrać tę samą kombinację, jakiej używałeś w jaskini. W tawernie wygłoś mowę, po czym zabierz stojący kufel piwa. Weź też substancję z beczki. Opuść tawernę i wejdź do niej ponownie. Zastaniesz piratów podczas bójki. Kliknij kursorem na tęgim gościu, a jego przeciwnik wybije mu złoty ząb. Przy pomocy różdżki zamień go na ołowiany i podnieś. Zamień go z powrotem na złoty. Udaj się do tłuczącej ręki, dzięki której zrobisz z zęba monetę. Powtórz procedurę z piratami i zębem jeszcze dwa razy. Idź teraz przed dom musztardziarza i oddaj smokowi miskę, po czym zabierz mu ją ponownie. Zbierz smocze łzy i wlej je do kotła. Wrzuć też do niego szczęśliwą podkowę, odcisk króliczej łapy oraz wlej sos powstały ze zmieszania skórki z pomarańczy i fioletowego cukierka. Napełnij flaszkę powstałym czarem. Udaj się znowu do miasta. Za posągiem królika jest przepaść, którą pokonaj przy pomocy kija. Połóż flaszkę z czarem na ołtarzu, a uzyska ona dodatkową moc, dzięki której obudzisz sklepikarza obok tawerny. Daj mu trzy złote monety, a w zamian otrzymasz bilet na statek. Udaj się teraz na przystań, wyławiając po drodze z wody klucz przy pomocy magnesu. Śpiącego kapitana obudź tym samym czarem co sklepikarza, daj mu bilet i w drogę. W czasie rejsu schowaj magnes w zwoju lin, przez co kompas zwariuje i zostaniesz wysadzony na wyspie Volcania.



4. Volcania

Na wyspie porozrzucane są różne przedmioty. Potrzeba Ci tylko dwóch kamieni, kija i flaszki. Udaj się do stanowiska, gdzie znajduje się dwoje ludzi. Po rozmowie z kobietą otrzymasz pióro. Znajdź teraz miejsce, gdzie z ziemi wylatuje strumień gorącego powietrza. Skocz w dół, a znajdziesz się w podziemnej części Volcanii. Pozbieraj wszystkie kamienie, weź kij, flaszkę i puch z palmy. Ciężkimi kamieniami zatkaj wszystkie małe kominy. Młodemu dinozaurowi rzucaj kij, aż spadający kawał skały nie zatka jednego z otworów ziejącego gorącym powietrzem. Kliknij na drugim z nich, a zyskasz dwa kamyczki. Stwórz teraz czar „niedźwiadek". Wrzuć do kotła puch, dwa kamyki oraz złoto. Uzyskasz je używając różdżki na kamieniu. Użyj nowo powstałego czaru i dosiądź tyranozaurusa. Po przejażdżce zyskasz strzępek czerwonego materiału. Idź teraz do dinozaura pasącego się przy drzwiach z emblematem kotwicy. Sprowokuj go materiałem, aby je rozbił. Wejdź przez rozbite drzwi. Nagle pojawi się Marko i powie Ci, że przyczyną znikania Kyrandii jest usterka spowodowana przez rękę w kołach przeznaczenia. Niestety nie zdąży Ci pomóc, gdyż zostanie uprowadzony. Użyj ciężkiego kamienia na ostatnim kominku i włóż kolejną kartę do księgi czarów. Cofnij się do poprzedniego pomieszczenia i stań na kładce unoszącej się na lawie. Ciśnienie wyrzuci Cię do góry i znajdziesz się w zaczarowanym lesie.

5. Zaczarowany las

Znajdź flaszkę. Jest w dziurze, którą właśnie wybiłaś. Zabierz też szyszkę, gałązki, kulę śniegu, dwa kawałki mchu i toczącą się kulkę. W planszy, gdzie stoją drzewa, połóż gałązki na czarnym głazie. Toczącą się kulką wywołaj iskrę. Nowo powstały węgiel wrzuć do kotła podobnie jak mech i kulę śniegową. Czaru „bałwan" użyj na rycerzyku w planszy obok. Po jego odejściu weź z wieży orzech i idź w lewo. Użyj różdżki na posągu. Ze skrzynki wyjmij bębenek i zabawkę. Zabawką zatrzymaj stopę, a bębenkiem rozbaw drzewo. Operatorowi kolejki linowej daj leśne owoce. Włóż toczącą się kulkę w kołowrót, a wjedziesz na górę. Podnieś miotełkę i miotłę. W domku weź flaszkę i piżmo z krowiego łba. Przed wyjściem zabierz kulę armatnią, którą zamień na złoto. Daj złoto kobiecie, a zyskasz lizaka od jej dziecka. Wrzuć do kotła lizaka, miotełkę, piżmo i kule śniegową ze stoku. Użyj na sobie czaru i wejdź do domku. Zostaniesz porwany przez Yeti. W jaskini potwora weź cukierki, piórka, wodę kolońską i flaszkę. Na zewnątrz ułam trzy sople lodu. Powtórz poprzedni czar i użyj sopli na ścianie. Pojawi się Yeti i zaniesie Cię do jaskini. Wyjdź z niej ponownie i użyj czaru na skradających się myśliwych. Kiedy zostaniesz sam, użyj sopli na ścianie skalnej. Idź do domku. Musisz teraz stworzyć po kolei wszystkie możliwe czary zawarte w księdze i napełnić nimi słoiki na drzewku. Składniki są w obrotowej szafce. Kiedy już to zrobisz powstanie tęcza, po której dojdziesz do kół przeznaczenia. Do środka dostaniesz się używając różdżki na zwierciadle odbijającym promienie.



6. Koła przeznaczenia

Idź od razu na prawo i ułóż wszystkie krążki w otworze z lewej strony. Otrzymasz kij. Teraz ułóż krążki w środkowym otworze a zyskasz koło zębate. Wyjdź z planszy i idź w lewo. Włóż brakującą część w maszynę i dopchnij ją kijem. Pojawi się ręka. Stosując uniki spowodujesz, że do akcji wkroczy Marko. To już koniec. Pora zobaczyć szczęśliwe zakończenie, a raczej zapowiedź dalszych kłopotów.

Marek Jobda



Wszystko gra - ECTS '94 Spring

Wielcy byli wśród nas (albo jakoś odwrotnie).

Świat gier w jednej hali.

W Wielkiej Brytanii mają parę rzeczy, których nie uświadczysz w Polsce: w samochodach kierownice po złej stronie, osobne krany do ciepłej i zimnej wody i European Computer Trade Show - największe targi producentów gier komputerowych, odbywające się w Londynie. W tym roku wiosenna edycja ECTS odbyła się w dniach 10 - 12.04 i wzięło w niej udział ponad 100 firm (z wielkich zabrakło Electronics Arts) produkujących programy rozrywkowe (w tym gry), sprzęt grający (np. konsole) i peryferia (joye).

Wiedząc o targach TS wydelegował silną ekipę, która w tajnej misji miała zbadać aktualne trendy. Głęboko zakonspirowana wyprawa ustrzegła się wpadnięcia pod bomby IRA, zapłacenia mandatu za chodzenie niewłaściwą stroną chodnika, niestrawności po standardowym angielskim śniadaniu (z soją po bretońsku) i dotarła do hal wystawienniczych, omijając sprytnie dwie monstrualne kolejki po bilety. Weszliśmy dokładnie 10.04 o godz.10.17 (czasu tamtejszego, czyli CET lub GMT).

W Business Design Center, gdzie odbywała się impreza, panował nastrój wielkiego święta. Wszyscy grali na tym, co im w ręce wpadło. Początkowo my też, jednakowoż już po godzinie nasza błogość ustąpiła, albowiem pojawiły się

problemy sprzętowe.

Okazało się, że w tej dziedzinie pozostajemy 50 lat za Murzynami. Podsumuję krótko: w Londynie najsłabszym pecetem było 486 SX/25 (przeważały od DX/50 w górę), wyposażone zazwyczaj w CD - ROM. Inne komputery odchodzą w przeszłość - wszędzie groziło nadepnięcie na konsolę (głównie Sega i Super Nintendo); Amiga znika z wyjątkiem CD - 32, Atari - z ledwością znaleźliśmy, dzięki lupie kupionej przez Naczelnego.

Grę firmy InterPlay, której zakończenie planuje się na grudzień tego roku, prezentowano na 486 DX2/66 8MB RAM. A rzecz nie wymagała teoretycznie wielkiego wysiłku procesora - ot, zwykłe RPG z dobrą grafiką, muzyką i efektami. Nie muszę dodawać, że komputery 486 w Polsce przeznaczone do grania można policzyć na palcach nóg jednej stonogi.



Dżungla na stole (Pinball Dreams II. 21th Century).

Jakby tego było mało producenci wyraźnie upodobal sobie CD jako nośnik. Większość starych tytułów przenosi się pospiesznie na CD, dodając jedynie sekwencje animacyjne i lepszy dźwięk. To jednak jest stosunkowo mniej szkodliwe (są wersje dyskietkowe). Ważniejsze wydaje się to, że nowe gry, wykorzystujące już w pełni możliwości CD, będą miały swe premiery na płytach ("Outpost" - Sierra - on - Line), a później powstaną ich wersje dyskowe, lub przeznaczone będą wyłącznie na CD ("11th Hour"). Mamy więc do wyboru - albo grać w stare gry, albo kupić CD. Ilustracją dla degrengolady Zachodu i kompletnego upadku obyczajów było stoisko Sony DADC Austria, skąd każdy mógł wynieść ciężarówkę płyt (wywieźliśmy, nie wiemy jeszcze w co je włożyć, jako że nie jest to zwykłe CD).

Choć w Polsce nie przyjął się jeszcze poczciwy CD, w Londynie pokazano promowany przez Philipsa nowy standard CD - i, czyli compact interaktywny. Jest to rodzaj filmu, w którym bierzemy udział i na bieżąco możemy ingerować w akcję. Na targach stoczyliśmy kilka nie-



Ostatnia żywa Amiga...

Londyn



Brytyjczycy przypomnieli o rocznicy lądowania w Normandii (D - Day. Impressions).

równych pojedynków rewolwerowych z bohaterami gry "Mad Dog McCree". Prócz Mad Doga na CD - i ukazały się również "7th Guest" i "Ceasar's World of Boxing". Wynika z tego, iż w przyszłym roku na ECTS dyskietka może okazać się zabytkiem.

Ciekawostką zoologiczną, a zarazem krokiem w kierunku virtual reality był produkt firmy Forte Technologies. Wystarczyło wdziać fantazyjny hełm, dostroić okulary do narządu wzroku, chwycić miniaturowy, jednoręczny (!) joystick i już można było poszaleć na "Doomie", słysząc trójwymiarowy dźwięk z Gravisa i widząc dwuwymiarowy (jeszcze!) obraz. Robiąc obroty własnym ciałem rozejrzeć się można było po mrocznych korytarzach. Na szczęście trafienia przeciwników nie okazywały się śmiertelne w rzeczywistości.

Śmiertelna w rzeczywistości okazała się natomiast sytuacja na rynku dla Amigi. Występowała ona w postaci CD - 32 (często) lub A1200 (rzadko). Wystawcy proponowali znacznie więcej gier na CD, co wskazywałoby na wymieranie Amigi, jako komputera do gier, a pojawienie się Amigi jako konsoli. Panuje chyba zresztą moda n konsole. Wystawcy przedstawili ich zatrzęsienie, oczywiście wraz z oprogramowaniem. Super Nintendo i Sega stały niemal jedno na drugim i były liczniejsze niż pecety. Sega zademonstrowała nawet dwumiejscowy automat do gier, na którym można było rozegrać wyścig samochodowy, cisnąc gaz do dechy i lawirując pośród zawalidrogów.



Konsole w natarciu (na rozkładzie Pinball Dreams)

Biorąc pod uwagę szybkość, z jaką rośnie ten rynek, należy się spodziewać, że niedługo większość gier będzie pisana z myślą o konsolach i to co najmniej 16 - bitowych. Już teraz wchodząc w Londynie do sklepu widać, że oferta konsolowa (konsolowy zawrót głowy) zajmuje tyle, ile PC i Amiga razem wzięte. A zdarzają się sklepy wyłącznie z grami konsolowymi.

Na tle Nintendo i Segi dość blado wypadły czarne konie konsolowej rywalizacji: 3DO i Jaguar. Przedstawiciele 3DO tak zorganizowali stoisko, aby przypadkiem nic nie można było zobaczyć, dzięki czemu nikt ze zwiedzających nie przeszkadzał im w rozmowach o interesach. Atari uczyniło podobnie, ale przebiło 3DO, wystawiając 2 sztuki (słownie: dwie) Jaguara (tak naprawdę i tak nie wszystkie stały na ich stoisku). Z plotek krążących po hali targowej wynikało, iż premiera Jaguara w Europie opóźni się z powodu niewydolności produkcyjnej. Popyt w Stanach jest zbyt duży, a Atari nie chce powtarzać swego błędu, kiedy to reklamowało towar, a później okazywał się on nieosiągalny w sklepach. Jak głosi ta sama plotka Europa będzie zdobywana przez trzech rzutach: najpierw Wlk. Brytania, Francja i Benelux, potem Niemcy, Włochy i Hiszpania, a na końcu (jak zwykle) my wraz z resztą Europy Wschodniej. Kiedy ten koniec przypadnie, trudno wyczuć, ale może i w 1995 roku.

Co jest grane?

Software'owa część ekspozycji została zdominowana przez mistrzostwa świata w piłce nożnej, które rozpoczną się w U. S. A. w czerwcu.8 firm (Empire, Sierra - on - Line, Renegade, Imagineer, Zeppelin, US Gold, Krisalis, Ocean) zapowiedziało na maj i czerwiec wydanie nowych lub reanimowanie starych tytułów piłek skopanych i to na wszystkie platformy. Trudno powiedzieć, która z nich bdzie hitem, ale już teraz możemy zdradzić, że produkt Sierry na pierwszy rzut oka łudząco przypomina "Sensible Soccer" (Renegade), a Krisalis dodał do Manchester United więcej opcji menedżerskich. Reszta powinna się okazać w maju i czerwcu, gdyż wtedy gry te pojawią się w sklepach (nie naszych).

Z gier sportowych widać było również futbol amerykański, tenisa, koszykówkę i golfa. Wytropiliśmy także jedną siatkówkę.

Drugą tendencją jest robienie re - make'ów gier już znanych. Nova Logic w oparciu o engine "Comanche'a" robi Armoured Fist - symulację czołgu ze świetną grafiką.21th Century wydało cztery nowe stoły do "Pinball Dreams", dając im numer drugi. Do kompletu możemy jeszcze dołożyć powtórne wejście "7th Guesta", tym razem jako "11th Hour".

Z gier nowych, które mogłyby wstrząsnąć światem trudno coś wymienić. Może do nich należeć Outpost Sierry, może wydane niedawno "U. F. O. " Microprose'u, może "The Settlers" Blue Byte'a, ale tak po prawdzie ECTS nie wniósł zbyt wielu oryginalnych rozwiązań.

Po wiosennych targach w Londynie nasuwają się trzy wnioski: kryzys odcisnął piętno na rynku gier, toteż producenci konsumują póki co swoje poprzednie pomysły przenosząc je na CD; na rynku komputerów króluje PC (486), ponieważ nadaje się on zarówno do grania, jak i do poważniejszych zastosowań (pracuje się na nim w biurach, a potem kupuje do domu); komputery służące głównie rozrywce (Amiga, Atari) są wypierane z rynku przez konsole; ich producenci pogodzili się z tym wprowadzając na rynek konsolowy własne produkty (CD - 32, Jaguar).

Życząc zobaczenia u naszych dystrybutorów choć 1/20 prezentowanych w Londynie gier relację złożył

Niespecjalni korespondenci
Borek & Sir Haszak

Trudno uwierzyć, że to Sierra i w dodatku pod Windows (Outpost. Sierra - on - line).



TOP SECRET



RPG? A CO TO ZA ZWIERZ?

Zapewne wielu spośród Was miało okazję zetknąć się z takimi grami jak „Eye of Beholder", „Dark Queen of Krynn", „Pool of Radiance" czy też innymi im podobnymi. Tego typu gier jest wiele i są one dostępne dla komputerów różnej klasy. Każdy kto kiedykolwiek próbował w nie grać, z pewnością musi wiedzieć, iż noszą one nazwę gier fabularnych (nie mylić z „tekstówkami"!), od angielskiego terminu „role-playing games" (w skrócie RPG). Przypuszczalnie jednak nie wszyscy słyszeli, skąd to pojęcie pochodzi, jaki jest jego prawdziwy rodowód. Otóż pierwowzorem wszystkich tych gier są książkowe gry fabularne, których pełny zbiór zasad zawiera się w komplecie dość pokaźnej liczby podręczników, tworzących w sumie zamknięty i autonomiczny system (a jest ich naprawdę wiele), przeznaczony dla kilkuosobowej grupy graczy.

Dawno, dawno temu, bo w latach siedemdziesiątych, pewnym dwóm panom, nazwiskiem Gary Gygax i Dave Arneson, znudziła nużąca monotonia rozgrywanych w kółko gier strategicznych, których jedynym elementem podlegającym jakiejkolwiek znaczącej zmianie była (i jest) taktyka. Jako miłośnicy literatury fantastycznej, a w szczególności fantasy, zaczęli wprowadzać pewne innowacje; pola bitew historycznych zastępowali mitycznymi i legendarnymi, w szeregi ścierających się ze sobą armii „wcielili" smoki, drapieżne bestie i posługujących się ofensywnymi czarami magów. Stopniowo zmiany te stawały się coraz większe, aż w końcu ten nowo powstały „twór" w niczym już nie przypominał żadnej spośród gier strategicznych, z których się przecież narodził. Tak oto w 1976 roku nasi pomysłowi koledzy wydali, metodą powielaczową zresztą, pierwszą na świecie grę role-playing, noszącą nieco ekscentryczny tytuł „Dungeons and Dragons" (D&D), co w dosłownym tłumaczeniu znaczy „Lochy i Smoki". Jej powodzenie było tak duże, że w niecałe parę lat później wydali oni wersję rozszerzoną: „Advanced Dungeons and Dragons" (AD&D), której drugie wydanie, rozbudowane jeszcze bardziej, miało miejsce w 1989 roku. Obecnie istnieje prawdziwy przemysł, w którym prym wiodą takie olbrzymie firmy–molochy jak: TSR (system AD&D), Games Workshop (Warhammer), Palladium Books (Palladium), Chaosium (Call of Cthulhu, King Arthur Pendragon) i inne, czerpiące cały swój dochód z wydawania najpopularniejszych systemów RPG i non stop zalewające rynek niewyobrażalną masą związanych z nimi magazynów, modułów scenariuszowych i opartych na nich książek, rozwinięć oraz wszelkich dodatkowych akcesoriów, jak komplety specjalnych kości czy figurki.

No, dobra. Historię już znamy. Ale jak w to się, do cholery, gra!? Bez komputera? – niemożliwe. Możliwe! – ja Wam to mówię, a (z reguły) wiem, co mówię. Przekonajmy się więc. Zacznijmy od samego początku, tj. od wyjaśnienia terminu „role-playing" (bo co to jest „game", chyba tłumaczyć nie muszę). Gdyby spróbować przełożyć ów termin na polski dosłownie, otrzymalibyśmy: odgrywanie roli. RPG jest zatem grą w odgrywanie jakichś ról. Jeśli dodatkowo posłużymy się popularnym przekładem, nie dosłownym już ale za to nadzwyczaj trafnym – „gra fabularna". z łatwością (nie trzeba tu być Sherlockiem Holmesem) wyciągniemy wniosek, iż chodzi tu o grę posiadającą fabułę. Zbierzmy te skromne dane do kupy, a w rezultacie wyjdzie nam: „gra w odgrywanie ról według jakiejś fabuły". Brawo! – jedną nogą stoimy już „w temacie".

A teraz na serio. Pod pojęciem „systemu" należy rozumieć kompletny, odrębny od innych, zbiór zasad, opisujących szczegółowo mechanikę funkcjonowania RPG. Zasadniczo składa się on z dwóch oddzielnych części, z których jedna przeznaczona jest dla graczy, druga – wyłącznie dla osoby „prowadzącej" grę. zwyczajowo nazywanej Mistrzem Gry (MG). Pierwsze, co się od razu tutaj rzuca w oczy, to rozróżnienie grupy grających na osobę Mistrza i na wszystkich pozostałych, czyli graczy. Wbrew pozorom, wcale nie oznacza to, że stoją oni „po przeciwnych stronach barykady", że MG i gracze są dla siebie przeciwnikami. RPG w ogóle nie należy do gier opierających się na współzawodnictwie czy rywalizacji; raczej już – na partnerstwie, wzajemnej współpracy graczy, dla których Mistrz pełni przede wszystkim rolę kogoś w rodzaju (to chyba stosunkowo najlepiej obrazujące porównanie) reżysera. Gra, choć wszyscy zasiadają wokół jednego stołu, toczy się w wyobraźni grających. Każdy gracz kreuje, według zasad systemu, swoją własną postać – bohatera, w którego będzie starał się wcielić i którego rolę będzie później odgrywać. Postać taka musi posiadać swoją charakterystykę, na której opis składają się główne jej cechy psychofizyczne, określane mianem współczynników (np. w systemie AD&D są to: Siła, Zręczność, Budowa Fizyczna, Inteligencja, Mądrość, Charyzma i Wytrzymałość), z których każdy ma przypisaną sobie wartość liczbową, ustaloną metodą losową. Następnym etapem generowania bohatera jest wybór odpowiedniej profesji (może to być: wojownik, złodziej, mag czy na przykład kapłan), z którą wiążą się określone umiejętności i przypisane tylko jej korzyści – mag potrafi rzucać czary, wojownik doskonale walczy itp. Wystarczy teraz tylko nadać naszemu bohaterowi imię, określić wygląd zewnętrzny i cechy jego osobowości, i już postać jest gotowa, może przystąpić do gry.

Grupa bohaterów tworzy drużynę, która wyrusza na „przygodę" (Ahoj, wesoła przygodo!). Przygoda jest kwintesencją całej gry. Przygotowuje ją Mistrz Gry, korzystając ze scenariusza (czy to kupionego, czy sporządzonego samodzielnie), który zawiera fabułę całej przygody. Posługując się do tego własną inwencją twórczą i odrobiną umiejętności improwizacji, MG wprowadza drużynę w przygodę. Jak to wszystko wygląda? Ano na przykład tak: Mistrz zwraca się do siedzących naprzeciw graczy i mówi – „Siedzicie sobie wygodnie w portowej tawernie „U kulawego bosmana" i popijacie piwko. Powoli już zaczyna wam się nudzić i zastanawiacie się poważnie, czy zamówić następną kolejkę i urżnąć się na amen, jak zwykle, czy też może wywołać z nudów jakąś burdę, kiedy nagle... drzwi knajpy otwierają się z hukiem i wpada do środka dwóch ludzi. Pierwszy, sądząc po bogatym odzieniu pewnie szlachcic, twarz ma wykrzywioną przerażeniem i wrzeszczy przeraźliwie; drugi, zamaskowany, najwyraźniej go goni. Wszyscy zamierają w zaskoczeniu i patrzą, jak zamaskowany osobnik wznosi do góry wąskie ostrze sztyletu i zatapia w ciele swej ofiary. Szlachcic z jękiem osuwa się na ziemię, zaś napastnik błyskawicznie wyskakuje na zewnątrz..." – MG kończy opis sytuacji i kieruje do grających tradycyjne pytanie – „ co robicie?". Teraz gracze muszą podjąć jakąś decyzję; czy podjąć pościg za zbirem, czy może najpierw pomóc rannemu – może jeszcze żyje i da się go uratować, tamując gwałtowny upływ krwi? A może się rozdzielić i zrobić i jedno, i drugie? Albo po prostu olać całą tę historię, bo może trzeba będzie później świadczyć w sądzie miejskim, co do przyjemności na pewno nie należy. Cokolwiek bohaterowie zrobią – muszą to zrobić szybko, czas bowiem upływa, podobnie jak krew z rozciętej tętnicy szlachcica, bandzior jest coraz dalej, a knajpa podejrzanie szybko pustoszeje.

Powyższy przykład bardzo ładnie ilustruje nam rzeczywistą rolę Mistrza w grze. MG prezentuje graczom sytuację, w której znalazły się ich postacie. Jest więc niejako „oczami i uszami" bohaterów, podejmujących określone przez graczy na podstawie tych informacji działania (w praktyce mogą one być dowolne – wszystko zależy od wyobraźni), których skutki MG później również przedstawia. Aby jednak zachować realizm sytuacyjny i w miarę pełny obiektywizm, zarówno MG jak i gracze posługują się kośćmi w celu określania losowego wpływu na zaistnienie danego zdarzenia w określonych okolicznościach. W świecie gry kości spełniają zatem rolę losu, wyznaczają na przykład, czy zamierzona przez bohatera akcja zakończyła się sukcesem, czy też może niepowodzeniem. Najczęściej spotykany w RPG komplet kości składa się z siedmiu różnych kostek: czterościennej, sześcio-, ośmio-, dwunasto- i dwudziestościennej oraz dwóch dziesięciościennych. Wracając do roli Mistrza, nadaje on przygodzie cel, który bohaterowie mają za zadanie wypełnić. Drużyna podąża, zgodnie (mniej lub bardziej) z założeniami wielowątkowej fabuły, tropem rozlicznych niesamowitych wydarzeń, szlakiem pełnym najprzeróżniejszych niebezpieczeństw, zagadek i tajemnic, tocząc w „międzyczasie" widowiskowe walki zarówno z wrogiem, jak i straszliwymi potworami, miotając na wszystkie strony potężne czary i zaklęcia, zmierza wprost ku bogactwu i sławie. Po każdej przygodzie drużyna nabywa nowego doświadczenia (liczonego w ustalanej każdorazowo przez MG ilości punktów), które pomoże bohaterom udoskonalić ich umiejętności, stać się o stopień (poziom) potężniejszymi, niż byli wcześniej, kiedy jeszcze jako żółtodzioby i „dziewice" wyruszali na swą pierwszą przygodę. A co dalej? – nowe przygody, jeszcze bardziej niebezpieczne, jeszcze bardziej fascynujące. To wciąga! Naprawdę – możecie mi wierzyć! Spróbujcie, niczego nie stracicie i na pewno nie pożałujecie.

Jeśli chcielibyście dowiedzieć się czegoś więcej, poznać szczegóły, nawiązać kontakty z ludźmi, którzy w RPG grają, i także zagrać, to – zamiast kupować sobie dwa browce lub (wersja dla młodszych:) trzy paczki gumy do żucia – za te jedyne trzy dychy kupcie natychmiast najbliższy numer „Magii i Miecza". Polecam!

1 Detroit

2 Air Lines




DETROIT

W 1770 roku niejaki Mikołaj Cugnot postawił na trzech kółkach kocioł z wodą na herbatę. Nie zdążył przyrządzić napoju, ponieważ kocioł odjechał z prędkością 4 km/godz. Tak zaczęła się przygoda ludzkości z motoryzacją.

Teraz mamy rok 1908. Rupiecie napędzane parą wyszły dawno z mody, zastąpione przez samochody wyposażone w 4-cylindrowe silniki benzynowe i ręczne hamulce. Samochód nadal jest jednak drogi, więc wszyscy czekają na wypuszczenie modelu w miarę taniego, co może dać tylko masowa produkcja powiązana ze sprawnym marketingiem.

Wybierasz sobie kontynent, na którym zakładasz siedzibę firmy, nadajesz nazwę jej i pierwszemu modelowi samojazdu. Następnie musisz stworzyć projekt: wybrać typ nadwozia (sportowy, rodzinny, luksusowy, ciężarówka, van), opracować szczegóły techniczne i usprawnienia (na początku prawie żadne). Potem test przyspieszenia, hamowania, przyczepności, ładowności i zużycia paliwa. Możesz zaczynać produkcję i sprzedaż - w tym celu należy zatrudnić robotników i techników (wynalazczość), otworzyć fabrykę, parę biur, rozpocząć kampanię reklamową w różnego typu mediach i czekać na zyski. Abyś nie wpadł w samozachwyt dodam, że to samo robią trzy konkurencyjne firmy.

Z dobrych rad: jeśli chcesz pozyskać pracowników należy dać im dużą pensję; jeśli pensję gwałtownie obniżysz produkcja spadnie na twarz; ceny uzależniaj od możliwości produkcyjnych i wyników badań rynkowych (nierewelacyjnych zresztą): jeśli jest recesja obniżaj ceny nawet poniżej kosztów produkcji; dbaj o sieć dystrybucji - co nie sprzeda się jednym regionie może pójdzie w drugim; uważaj bardzo z wchodzeniem na rynki państw słabo rozwiniętych.





Detroit świetnie bawi choć grafika nie SVGA, a muzyki chwilowo nie dowieźli (wersja demo). Mimo to zabawa znakomita, a przy pełnej wersji będzie gwarantowany odjazd.

Sir Haszak

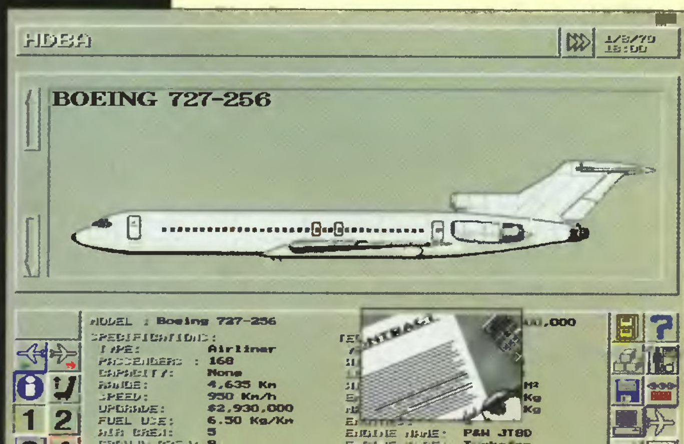
Producent: Impression
Rok produkcji: 1994
Komputery, na których człapie: PC
Podobne:
Dino Park - hodowla i handel dinozaurami.

AIR LINES



Ledwo miesiąc minął, a już mamy drugą, po opisywanych ostatnio "Airbucks", gierkę o biznesie lotniczym. Gra się trudniej, ale mimo to ciekawiej; surowy jak syberyjska tundra tryb EGA zastąpiła komunikatywna VGA w 256 kolorach. Za to dźwięku brak, co bardzo dziwne.

Gramy przeciwko czterem konkurentom (komputer albo człowiek - do wyboru), dostając 10 do 30 lat na ich pognębienie. Start i dalsza gra odbywa się bez żadnej taryfy ulgowej - samoloty są albo kiepskie, albo drogie, koszty utrzymania wysokie, kursy akcji niskie, a limit kredytowy w banku wyczerpany na najbliższe kilkanaście lat. Ale walczyć można i trzeba, byle z życiem, bo konkurenci ryją pod Tobą jak krety, stosując ostry dumping na przetargach i mamiąc wiernych klientów tańszymi biletami. Odrobiny pikanterii w tym strasznym świecie dodaje mapa, gdzie zamiast swojsko brzmiących nazw często widzisz: "Kai Tak", "Kimpo", "Ezezo" albo np. "Okecie". No i wtedy kurczę blade, ciężko jest, bo nie wiadomo, skąd i dokąd - co zwykle kończy się smutno wielomilionową karą za niedotrzymanie umowy. A jest to tylko jedna z wielu okazji, żeby szybko stać się "out and over"; do dodatkowych atrakcji należą strajki załogi, tornada na trasie oraz terroryści. Tak więc zabawa może być krótka, ale nigdy nudna.



Ujmując rzecz skrótowo - "Airlines" są gierką dla ludzi cierpiących na nadmiar ambicji lub energii (innym dobrym przykładem jest "Chuck Yeager Air Combat" - zaliczenie wszystkich misji). No i poniekąd bardzo dobrze, że takie gierki są - człowiek musi się gdzieś odkuć, jak przegrywa 5: 11 z Sir Haszakiem w "Pinballa".

Harry

Producent: Interactivision
Rok: 1994
Komputery, na których chodzi: PC

Podobne:
AirBucks - to samo, ale gorzej widać, słychać i czuć.

Jest taktycznie

Starlord

Jako Starlord masz zbudować swe imperium na gruzach imperiów konkurujących rodzin, obsadzając zdobyte gwiazdy swoimi synami, i przejąć panowanie nad Galaktyką. Aby tego dokonać, musisz sięgnąć po tron Imperatora. Na 5 tronach królewskich również muszą siedzieć członkowie Twej rodziny.

Rozpoczynając grę wybierasz jeden z trzech scenariuszy. Pierwszy stanowi przykład socjalistycznej gospodarki niedoboru. Częściej masz pieniądze, niż możliwość kupienia za nie interesujących Cię towarów (STARSHIPS, FUEL itp.). Rodziny walczące o prymat w Galaktyce są niewielkie, nie różnią się specjalnie liczebnością. W trzecim scenariuszu gospodarka jest typu kapitalistycznego (częściej mamy na widoku towar niż pieniądze w kieszeni). Rodzina Ellilis przeważa i jest o krok od podporządkowania Galaktyki. Drugi scenariusz jest czymś pośrednim.

Cała Galaktyka jest zhierarchizowana i żyje w niej społeczeństwo w 100% szlacheckie. Rządzi nią Imperator (EMPEROR/EMPRESS) zajmujący gwiazdę Imperium, któremu podlegają królowie (KING/QUEEN) zajmujący CITADEL STARS. Tym z kolei podlegają książęta (DUKE/DUCHESS), mieszkający w CITY STARS. Ich wasalami są hrabiowie (EARL/COUNTESS) zajmujący CITY STARS. Pod nimi są już tylko ponowie (LORD/LADY), mieszkający na różnego rodzaju gwiazdach produkcyjnych. Te rodzaje to: REACTOR - znajdziesz tam paliwo (FUEL) potrzebne do poruszania się statków; FARM - żywność (FOOD) dla oddziałów STARSHIP - ów; LAKE - woda (WATER) dla oddziałów STARSHIP - ów; QUARRY - minerały (MINERALS) niezbędne do produkcji na gwiazdach: FACTORY - wytwory sztuki niekoniecznie ludowej (ARTEFACTS), którymi obdarowujesz najemników; GUN - produkują tam broń (WEAPON), którą wręczasz przed bitwą najemnikom i własnym wojskom; PORT - powstają tam myśliwce (STARFIGHTERS), stanowiące trzon armii, i kanonierki (?! - GUNSHIPS), broniące Twej gwiazdy, dowodzone przez szeryfa; WARRIOR - werbują tam najemników (MERCENARIES), których możesz potem wynająć (są słabsi od STARFIGHTER - ów).

Niestety wszystko kosztuje. O cenach (PRICE) i, c równie ważne, zapasach (STOCK) tych towarów na planetach informuje Cię prawe okno w pokoju map. Pieniądze czerpiesz jako lord prawie wyłącznie z produkcji. Będąc hrabią lub kimś wyżej otrzymujesz daninę tym wyższą, im wyższy masz tytuł.



JAK TO DZIAŁA?

W Starlord akcja mierzona jest czasem, przy czym rok ma sto dni. Na koniec roku wydaje się zaopatrzenie służącym nam oddziałom. Jeśli nie dostaną go - odejdą.

Po Galaktyce poruszamy się statkiem kosmicznym mającym dwie kabiny: mostek dowodzenia (BRIDGE) i pokój map (CHART ROOM). Na mostku możemy wydawać następujące komendy:

CHART ROOM - przejście do pokoju map;

BASE STAR - zajrzenie do bazy i przepompowanie do niej (z niej) benzyny, gotówki, itp;

OCCUPIED STAR - przelanie gotówki i materiałów z konta właściciela gwiazdy na własne (pod jego nieobecność);

TRADING - kupowanie potrzebnych nam materiałów, żywności i broni od kupców (TRADERS - T), rodziny (FAMILY - F) lub zasobów planety, na której gościmy (HERE - H);

LIBRARY INFO - uzyskanie szczegółowych informacji na temat jednej z 1000 postaci żyjących w galaktyce;

PLAYER STATUS - wyczerpujące informacje o Tobie (miejsce pobytu zasoby, kasa, ilość dzieci, itp.);

JUMP - przelot do miejsca wybranego w pokoju map;

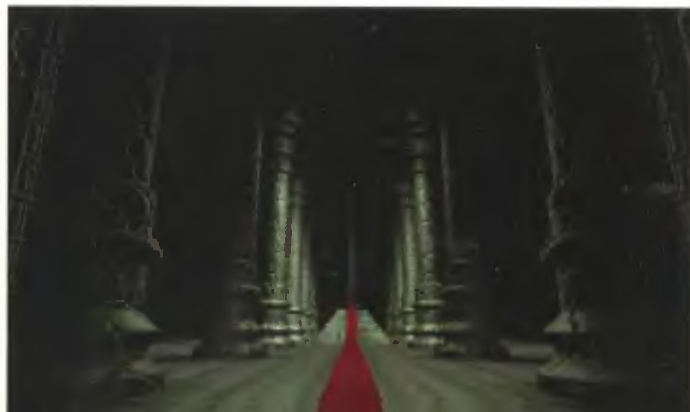
BATTLE - komenda wydawana, gdy ktoś nas nie lubi, kogoś nie lubiliśmy lub właśnie przestaliśmy lubić.

Pokój map służy nam do oglądania Galaktyki (skalowanie mapy - ciągnąć mysz naciskając lewy klawisz), wytyczania marszruty i obejrzenia statystyki:

SELECT STARLORD - przy wyborze na początku DYNASTY MODE możemy wybrać innego członka rodziny, zachowując swe imię;

SELECT DEST'N - wskazujemy, że mamy ochotę polecieć do gwiazdy widocznej w centrum lewego ekranu (aby polecieć - JUMP);





1 Starlord

★★★



TARGET LOC'N - wycentrowanie mapy na gwieździe pobytu;

TARGET BASE - wycentrowanie mapy na Twej bazie;

RETURN TO BASE - powrót z dowolnego miejsca Galaktyki do bazy;

FIND STAR - wycentrowanie mapy na wybranej gwieździe;

BRIDGE - powrót na mostek;

OFF. CALL TO ARMS - wezwanie dla okolicznych wasali by zebrali się na Twej gwieździe, zorganizowali flotę inwazyjną i wybrali się we wskazanym przez Ciebie kierunku;

DEF. CALL TO ARMS - prośba do znajdujących się w pobliżu członków rodziny, aby pomogli w obronie miejsca, w którym się znajdujesz.

Mapę Galaktyki oglądać możemy włączając bądź wyłączając różne dane:

BAYWAYS (czerwone) - połączenia między gwiazdami produkcyjnymi (lordami);

EARLSWAYS (pomarańczowe) - połączenia między gwiazdami produkcyjnymi a wyższymi rangą (CASTLE STARS);

MIDWAYS (żółte) - połączenia między CASTLE STARS

DUKESWAYS (zielone) - drogi z CASTLE STARS do CITY STARS

HIGHWAYS (błękitne) - drogi łączące CITY STARS

KINGSWAYS (fioletowe) - drogi między CITY i CITADEL STARS

THRONEWAYS - drogi łączące CITADEL STARS z gwiazdą Imperium, bazą Imperatora.

STAR NAMES - pokazanie na mapie nazw gwiazd;

FAMILY FLAGS - pokazanie przy gwieździe flagi zajmującej ją rodziny;

PRODUCTION TYPE - wyświetlenie symbolu produkcji;

SELECT FAMILY - pokazanie liczebności wskazanej rodziny;

BACKGROUND - wskazuje natężenie promieniowania;



BATTLE DATA - informacje w prawym oknie o najciekawszych stoczonych bitwach;

FAMILY TREE - drzewo genealogiczne rozrysowane na mapie Galaktyki; fiolet odchodzi od protoplasty, czerwień od latorośli;

EMPIRE DISPLAY - pokazanie imperiów konkurujących rodzin.

Wszystkie informacje o menu znajdziesz również naciskając spację (jak Ci się chce). Czas na parę rad praktycznych.

10 DOBRYCH RAD, JAK DAĆ KOMUŚ W ZAD

1. Doceń dyplomację. Właściwie rozmawiając możesz kogoś zneutralizować, uczynić sprzymierzeńcem itp.

2. Mając niewiele kasy i zapasów nie zdobywaj gwiazd, tylko je okradaj. Zwiększysz swą siłę.

3. Jeśli jesteś słaby i chcesz kogoś zaatakować, sprawdź najpierw, ile osób liczy jego rodzina, jaką siłę reprezentuje i czy nie ma jej w pobliżu. W przeciwnym razie możesz obudzić się z ręką w nocniku, konstatując że Twoja baza znajduje się w centrum imperium wroga.

4. Jeśli atakuje Cię przeważająca armia - uciekaj zabierając wszystko z bazy. Wróg posiedzi trochę u Ciebie, a ty przeżyjesz. Gdy to Ty atakujesz słabszego przeciwnika, poczekaj inkasując jego wpływy. Szybko wróci.

5. Atakując nieco mocniejszego przeciwnika wyczekaj aż opuści bazę. Nie zyskujesz wtedy po wygranej bitwie tego, co miał przy sobie, ale łatwiej wygrać.

6. Chcąc być pewniejszym wygranej wybierz pełną wersję bitwy (FULL BATTLE). Masz za zadanie zestrzelić dowódcę przeciwnika lub zniszczyć jego bazę.

7. Osłabiaj wrogich Ci wasali wysyłając ich na wyprawy wojenne (tylko nie przeciw ich rodzinie).

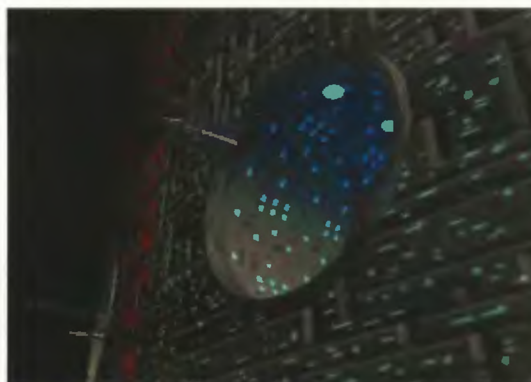
8. Kupuj towar w miejscu produkcji (STOCK>0) lub u rodziny (konkurencyjne ceny). W ostateczności wybieraj kupców. Zdzierają niemiłosiernie.

9. Nie trzymaj więcej zapasów niż 5000 jednostek (nie dotyczy GUNSHIP - ów) - komputer obcina nadwyżki.

10. Jeśli zostawiasz coś w bazie zaopatrz ją dobrze w GUNSHIP-y - ok. 500 sprosta już każdej armii.

Do pełni obrazu Starlorda należy dodać średnią grafikę, odrobinę podkreślającej nastrój muzyki, całkiem dobre animacje bezpośredniej walki i sporo przygód podczas przelotów z gwiazdy na gwiazdę. Oczywiście nie należy zapominać o głęboko humanistycznym przesłaniu dotyczącym roli rodziny w życiu człowieka.

Sir Haszak



Producent: Microprose
Rok wydania: 1993
Komputery, na których pomyka: PC

Podobne:
Master of Orion - bardziej rozbudowana gra, zawierająca nie tylko elementy podboju galaktyki, ale również rozwój cywilizacji (wynalazczość, budowa); PC

Jest taktycznie

Strategies Studies Group znana dotychczas z licznych udanych produktów (m. in. Warlords) wypuściła niedawno drugą część "Carriers at War". Przyznam, że nieco się rozczarowałem, gdyż nie różni się niemal od pierwszej. Wygląda wręcz na to, że druga część nie zawiera nic nowego poza scenariuszami.

"Carriers at War" to próba rekonstrukcji działań wojennych na Pacyfiku w czasie wojny światowej. Autorzy skupili się na wyczynach lotniskowców. Uprościli więc dowodzenie i ograniczyli się do operacji powietrzno - morskich, bez wnikania w niuanse działania wojsk lądowych. Do dyspozycji mamy oddziały morskie (zespoły okrętów) i lotnicze (dywizjony). Oszczędzono nam przy tym elementów zręcznościowych, ograniczając bitwę morską do poziomu planszówki (kolejne tury, w których gracze przemieszczają swe jednostki), a walki powietrzne zastąpiono komiksem. Jedynie przy bombardowaniu celów nawodnych można sobie popatrzeć na cieniutką zresztą animację.

W dodatku robiąc grafikę do części pierwszej firma SSG zapatrzyła się chyba na Commodore (przepraszam Commodorowców), bo takie VGA oglądali jaskiniowcy. Oczywiście w drugiej części gry jakość grafiki nie uległa zmianie.

Poprzyczepiałem się i starczy, bo "Carriers at War" tak zupełnie złe nie jest. Zacząć należy od scenariuszy, z których nauczyć się można ładnego kawałka historii (ach, ten tani dydaktyzm), będących uzupełnieniem do części pierwszej. W części drugiej obejmują one okres 1936 - 1946:



CARRIERS AT WAR II

1. Plan Orange - scenariusz stworzony przez autorów. W lipcu 1936 roku wybucha wojna japońsko - amerykańska. Japończycy planują zaatakować Guam i Filipiny, Amerykanie ściągają na Filipiny posiłki.

2. Task Force Z - 7 grudzień 1941. Japończycy szykują desant na wschodnie wybrzeże Półwyspu Malajskiego, mający zająć brytyjskie bazy. W rzeczywistości rozbite oddziały brytyjskie wycofały się do Singapuru, gdzie 15.02.1942 złożyły broń.

3. Port Darwin - po zdobyciu Bali (18.02.) Japończycy chcą wysadzić desant w Port Darwin w płn. Australii.



4. Java Sea - koniec lutego1942. Japończycy planują desant na Jawę, odciętą od zaopatrzenia. W rzeczywistości 27.02. rozegrała się bitwa na Morzu Jawajskim, która przypieczętowała los jej holenderskiego garnizonu. Eskadra amerykańsko-brytyjsko-holendersko-australijska uległa eskadrze japońskiej, a przy próbie wydostania się z Morza Jawajskiego została całkowicie rozbita.

5. Trincomalee - w kwietniu 1942 Japończycy chcą sparaliżować żeglugę brytyjską na Oceanie Indyjskim.

6. Leyte Gulf - Amerykanie desantują się na wyspę Leyte, jednak powodzeniu operacji zagraża zbliżająca się flota japońska, wykonująca plan "Sho-1", zniszczenia amerykańskiej floty inwazyjnej. W dniach 23-26.10.1944 r. w okolicach wyspy rozegrała się bitwa morska, w której flota japońska poniosła druzgocącą klęskę i przestała się liczyć jako realna siła.

7. Okinawa - desant amerykański, któremu przeciwstawiają się resztki armii japońskiej. Historycznie walki o wyspę trwały do 22.06. i wsławiły się masowym użyciem kamikadze i samobójczych samolotów "Baka".

8. Operation Olimpic - futurologia w wydaniu historycznym - Amerykanie wykonują desant na Wyspy Japońskie.

Każdy z wymienionych scenariuszy ma swe odmiany. W większości dodano tradycyjnie trochę wojsk jednej lub drugiej stronie, ale zdarzyło się także wprowadzenie nowych typów samolotów. Autorzy zadbali ponadto o dodanie do każdego scenariusza wskazówek na tyle ogólnych, by nie psuć zabawy, ale i na tyle szczegółowych, by coś z nich wynikało. Zaletą nazwałbym również wprowadzenie do gry elementów losowości, wynikających z wyłączania radaru na noc.

Mimo wszystkich narzekań polecam "Carriers at War II" (cz. I też) strategom nieczułym na grafikę i drobne uproszczenia. Z pewnością gra ta przyda się adeptom sztuki, czego życzy

Sir Haszak

Producent: Strategy Studies Group
Rok produkcji: 1994
Komputery, na których chodzi: PC

Podobne:
Carrier Strike - temat dokładnie ten sam, ale gorsza grafika i mniejsze możliwości modyfikowania walczących zespołów; PC
Carriers at War I - inne misje (m.in. Pearl Harbour, Morze Koralowe, Guadalcanal, Tarawa, Midway); PC
- dystrybutor IPS Computer Group



1 Carriers
2 Cywilizacja

Rodzaj ludzki ma to do siebie, że nikt nie lubi, jak nim ktoś rządzi, a zarazem każdy chciałby rządzić wszystkimi. Tak samo każdy lubi spokój i jednocześnie chce pobić kogoś prewencyjnie. Idąc według tych zasad świat zjednoczył się w 2003 roku, aby kilka miesięcy później zmienić się w teatrzyk globalnej wojny. Mianowicie jeden z generałów o nazwisku Thor postanowił przejąć władzę nad całym światem. Polegając na sile swoich pieniędzy kupił troszkę wojska i z marszu zaczął zajmować kolejne miasta, w których ludzie nie mieli zbytnio ochoty na wojnę.



Teraz Ty, drogi graczu, stajesz się jego rywalem i pod Twoją opiekę oddane zostają pozostałe miasta świata. Masz za zadanie posłać oddziały wrażego pana w inny wymiar oraz zająć jego miasta. Ich początkowa liczba, jaka zostaje oddana w Twoje ręce oraz w ręce komputera, zależy od wybranego poziomu trudności. Warto nadmienić, że miast jest aż/tylko (niepotrzebne...) 168. Na pierwszym poziomie wróg ma 10, a Ty resztę. Na ostatnim jest dokładnie odwrotnie.

Pierwszą rzeczą, jaką musisz wykonać, jest produkcja jednostek wojskowych. Jest ich na początku bardzo mało i to tylko w niektórych miastach. Bez nich nie uda Ci się nie tylko zająć miast wroga, ale i obronić własnych. Produkuj we wszystkich miastach bez względu na ilość czasu potrzebnego na budowę. Na początku nie buduj jednostek zabierających mnóstwo czasu. Zadowolić się można piechotą, śmigłowcami oraz sprzętem cięższym (działa, lekkie czołgi).

Czas produkcji jest różny i zależy od liczby ludności. Im więcej ludzi, tym szybciej postępuje produkcja. W takich miastach masz możliwość zorganizowania silnej armii lub wyprodukowania dużego desantu czy floty. Dla przykładu w Nowym Jorku możesz rozpocząć produkcję okrętu desantowego, a w okolicznych miastach czołgów. Po kilku turach cały sprzęt będziesz mógł wysłać na Grenlandię, aby zająć wrogie miasta, a potem dalej.

Gdy zabawa już się rozwinie, zacznie się regularna wojna. Na wyższych poziomach mogą tworzyć się nawet wielkie fronty. Tutaj musisz wysilić cały swój intelekt i zmysł przewidywania oraz cierpliwość. Bez tego nie masz co marzyć o sukcesie (powyżej levelu 5). Pamiętać musisz, że jednostki mogą poruszać się o określoną liczbę pól w jednej turze i, co ważniejsze, muszą co jakiś czas być wprowadzane do miast w celu wykonania uzupełnień. Na przykład bombowiec w jednej turze może przelecieć 7 pól. Natomiast maksymalny jego zasięg wynosi 12 pól. Tak więc możesz nim lecieć całą rundę. W drugiej rundzie paliwa starczy mu tylko na 5 pól. Potem spadnie na glebę. Jeżeli w jednej rundzie uda się wprowadzić jednostkę do miasta, można ją jeszcze w tej samej rundzie wypuścić dalej. Nabierze ona paliwa, co równoznaczne jest z „odświeżeniem" liczby punktów ruchu. Daje to w praktyce dużo większy zasięg. Warto mieć to na uwadze przy pokonywaniu większych odległości. Czasami warto nadłożyć drogi wchodząc do miast, aby z jednego punktu do drugiego dotrzeć w jednej rundzie.

Gdy przebijesz się przez obronę wroga i zajmiesz miasto, to pamiętaj, aby obstawić je oddziałami, które mogłyby go bronić. Natychmiast też rozpocznij w nim produkcję.

Na terenie, na którym znajduje się mrowie miast przeciwnika warto zastosować taktykę "żabich skoków" (używana przez Amerykanów podczas wojny na Pacyfiku). Zdobywasz co drugie miasto i produkujesz we wszystkich piechotę. Piechotą tą spokojnie zajmiesz pozostałe twierdze wroga.

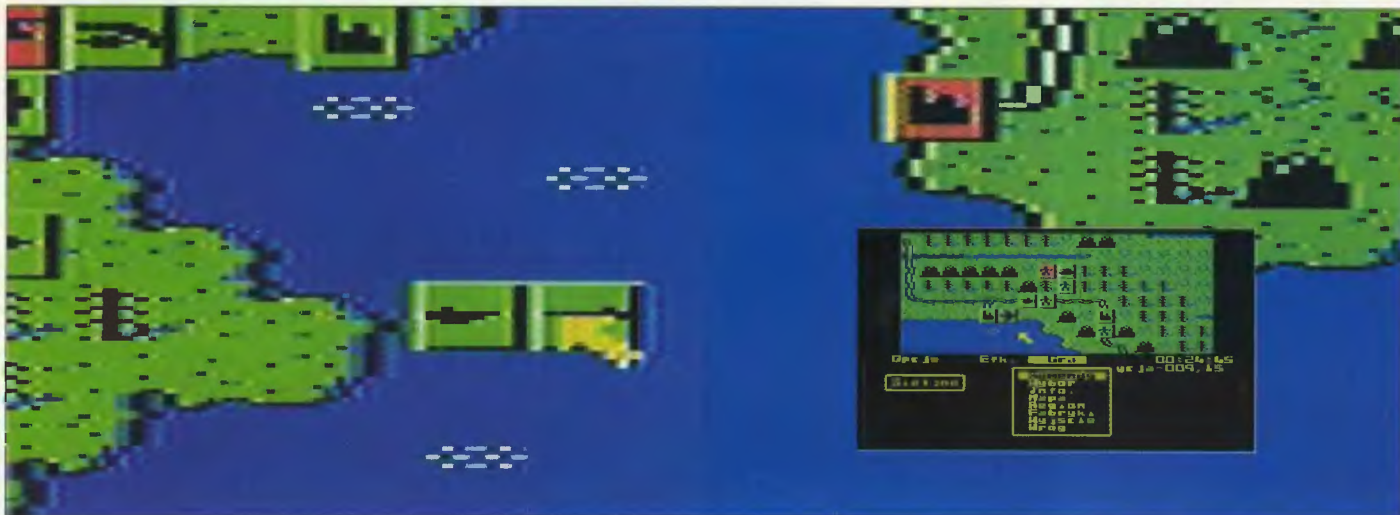
Bardzo pomocną bronią okazują się wyrzutnie rakietowe. Mogą zabierać duuużo rakiet i to trzech rodzajów. Ponadto siła rażenia takich rakietek jest dosyć duuuża. Nie zostaje po takim ataku nawet mokra plama. Jedyną wadą tego sprzętu jest długość produkcji. Aby nie zapomnieć, powiem, że wydawca zapomniał o takim szczególe w instrukcji jak ładowanie rakiet na wyrzutnię. Jeżeli w mieście znajduje się wyrzutnia i kilka rakiet, to aby wyjechać z tym koksem trzeba wcisnąć klawisz przy, którym jest wyrzutnia, a potem wszystkie przy których są rakiety. Mam nadzieję, że takie niedopatrzenia nie zdarzą się więcej.

Kończąc tę krótką rozprawę między mną i innymi oraz życząc powodzeń na froncie wschodnim żegna się

Prezydent Maciuś I

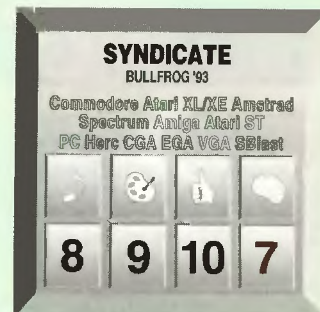
Producent: Mirage
Rok wydania: 1993
Komputerek: Atari XL/XE

Podobne:
Empire Deluxe - walczysz na Ziemi (II wojna światowa) lub gdzie indziej o władzę nad światem; duże możliwości konfiguracyjne; budowa własnych scenariuszy; PC





Syndicate



Co nam szykuje przyszłość? To pytanie zadawane często w dzisiejszych czasach przez człowieka. Czy będzie to świat wojny i pożogi, czy też wspaniały czas długiego życia, pokoju i zdrowia? Aby zaspokoić swój niepokój, ludzie wymyślają różne wersje przyszłości, ale my skupimy się na świecie przedstawionym w grze pt.: SYNDICATE.

Nie jest to bynajmniej bajkowy świat, ale ponury i zimny, gdzie rządzi pieniądz i prawo silniejszego. Dzisiejszy podział polityczny świata upadł, a w jego miejsce wszedł nowy podział na strefy wpływów poszczególnych firm, syndykatów. Syndykaty mają określone terytoria, w których funkcjonują i rządzą. W myśl zasady: "apetyt rośnie w miarę jedzenia", każda z firm chce zdobywać coraz to większe terytoria, coraz większy dochód z podatków. Do załatwiania buntowników i kierowania swoimi terytoriami, firmy używają specjalnych agentów. Nie są to ludzie, ale cyborgi, wyposażone w cudeńka najnowszych osiągnięć techniki. Te cudeńka to nie tylko najnowsza broń, ale także części organizmu, jak: mózg, ręce, nogi, klatka piersiowa. Wszystko wzmacniane, wytworzone z najwytrzymalszych stopów metali.

Przystępując do gry wcielasz się w prezesa jednego z syndykatów. Masz do dyspozycji jeden obszar wpływów i Twoja w tym głowa, aby rozszerzyć swoją władzę na cały świat. Oczywiście zanim ruszysz na podbój terenu przy pomocy swoich agentów, będziesz mógł wybrać nazwę swojej firmy, oraz jej godło.

Podbój kolejnych terenów polega głównie na wykonywaniu określonych misji. Z celem misji zapoznajemy się za pomocą odpowiedniego menu informacyjnego, w którym za pewną ilość gotówki możemy także uzyskać dodatkowe informacje.

Gdy już wiesz co masz zrobić, aby podbić dane terytorium, czas wybrać odpowiednich agentów (minimum 1, maksimum 4), oraz ich ekwipunek.

No to ruszamy na podbój, czyli zadanie: MISJA ŚMIERCI, jedyna prawidłowa odpowiedź: NO PROBLEM!

Agentami możemy sterować albo, wszystkimi na raz w grupie, albo każdym z osobna. W lewym dolnym rogu ekranu mamy skaner, na którym widzimy ludzi, policjantów, agentów swoich i obcych. Kierunek w którym znajduje się cel naszej misji wskazywany jest przez falę generowaną przez cel (powiększający się okrąg, w którego środku jest nasz cel). Trzy, bardzo ważne wskaźniki znajdujące sie pod sylwetką agenta, oznaczają: adrenalinę, percepcję oraz inteligencję. Są to sterowane wskaźniki poziomu narkotyków i z ich pomocą nasi agenci stają się: szybsi, celniejsi i bardziej niezależni.



Taktyka działania, prowadzenia agentów, uzbrojenia, wyposażania w części organizmu, oraz badania nad nowymi technologiami (o czym za chwilę), sprawiają, że gra jest doskonałą strategią. Natomiast sama rozgrywka, w trakcie misji, to nic innego jak doskonała strzelanka, w trakcie której słychać strzały, błagalne głosy policjantów o porzucenie broni i poddanie się, wybuchy samochodów, krzyki ludzi, stukot nadbiegających wrogich agentów, wszystko to, co widzi się na filmach: TERMINATOR, DEMOLITION MAN, BLADE RUNNER itd.

A teraz uspokójmy trochę atmosferę i przejdźmy do menu badań. Nadwyżek pieniędzy nie musimy wydawać tylko na cele bieżące. Warto część pieniędzy przeznaczyć na badania nad nowymi technologiami, czyli bardziej morderczymi broniami (najlepsza to MINIGUN), oraz na lepsze organy dla naszych cyborgów, czyli szybsze nogi, mocniejsze ręce, lepiej działające mózgi, odporniejsze klatki piersiowe.

Oto jakich atrakcji dostarcza nam wpsaniała gra SYNDICATE. Wszyscy wiedzą, że gra ta ma już rok, ale dopiero teraz została zrobiona wersja polska, dystrybuowana przez firmę IPS Computer Group w Polsce. W ładnie opakowanym pudełku, oprócz dyskietek z grą, jest instrukcja, w całości w języku polskim, oraz krótka notka jak przerobić wersję angielską gry (dostępną od razu), na wersję polską (z polskimi napisami).

Cena: 695 tys. złotych.
Firma i rok: BULLFROG, 1993
Komputery: Amiga, PC, Atari ST

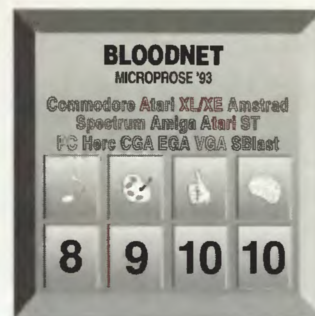
NEUROMANCER











BLOODNET

WIADOMOŚĆ WYSŁANA PRZEZ CYBER - SOLUTION - COMPUTER DLA NEUROMANCERA. TERAZ JEST DLA CIEBIE, WIĘC UŻYJ JEJ JAK CHCESZ

Z laboratorium (Tackett's Lab), weź <IMPLANT PLANS> oraz <4MB CHIP>. Nowy chip zamień ze starym jednomegowym. Od komputerowców (Huston Matrix Rovers) zabierz <PATCH CORD>, po czym porozmawiaj z Larrym Owenem.

W mordowni (Abyss) pogadaj z Rymmą Fizz. Tutaj spróbuj dokooptować cztery osoby. Udaj się do muzeum (Metro Museum of Art), gdzie na pierwsze pytanie pana Montgomerego Taylora, odpowiedz: 'NO'. Jeśli tak uczynisz, da Ci zaproszenie do klubu Hellfire.

Stąd udaj się do parku (Central Park), gdzie wymień kilka inteligentnych dźwięków z panem Kimbą Westem. Zagadaj do gościa nazywającego się Sander Tomalin. Spróbuj jeszcze raz, w wyniku czego za <IMPLANT PLANS> da Ci kilka potrzebnych przedmiotów: LOCKPICK DATABASE, 4MB CHIP, oraz SAMURAI SOUL BOX. <SOUL BOX> wstaw w miejsce starej "duszy". W parku odszukaj Mother Mary (jest na prawo) i porozmawiaj z nią.



Wybierz się do ekskluzywnej knajpy (Cafe Voltaire), gdzie musisz odbyć rozmowy z Oscarem Nandezem oraz Lenorą Major. Teraz wejdź do cyberprzestrzeni pod adres "MAJOR".

Po powrocie do rzeczywistości ruszaj do siedziby jednego z gangów (Kafka Conspiracy), gdzie Pomów z Cooverem Tristanem. Następnie udaj się do innego gangu (Electric Anarchy). Tutaj kilka szybkich wymian zdań z: Phree Thought, Nai Hilistick, Chuck, Phracktle K. Oss, Auntie Matter oraz Garrick Fizz powinno zagmatwać Ci pogląd na to co robić dalej. Dobrze by było, gdybyś przyjął propozycję współpracy od pana Garricka Fizza. Najwyższy czas na małą pogawędkę z ludźmi z następnego gangu (Autonomy Dogs), będą nimi: Wild Child oraz Sabaccatus St. Rubens. Dopiero teraz wybierz się do konkurencyjnego gangu (Hard Metals), gdzie bądź lojalny wobec Tempered SteelE - taki gostek.

Nie byłeś chyba jeszcze w kościele, więc czas abyś się tam udał i pogadał z siostrą zakonną Mother Mary, oraz księdzem Brother Complicitus. Wyjaśnią Ci oni, co ich gnębi. Było już coś dla duszy, teraz będie coś dla ciała. Udaj się do klubu (Hellfire Club), gdzie zabierz trochę czasu panom: Georgowi Yachisinowi, oraz Renfieldowi. Pora na zakupy sprzętu elektronicznego (Hardarm Tacktick). Potrzebujesz dwóch rzeczy: <LOCKPICK CASING>, <DIAGNOSTIC UNIT>. Z nich złożysz wytrych <ELECTRONIC LOCKPICKS>.



W firmie (TransTechnicals) załatw kilka spraw w poszczególnych pomieszczeniach: SECURITY - zabij Cheifa Daryla Paine, po czym zabierz jego <TTCLOAK CHIP>, przeszukaj dokładnie teren, zabierając znalezione przedmioty; EMILY ESAK - przeszukaj teren i weź <PIN>; BILL DOUGAN - pogadaj z Billem Douganem; NANOTECH - przeszukaj teren zbierając odkryte rzeczy, użyj elektroniczny wytrych na zamkniętych drzwiach do magazynu, po czym go przeszukaj, jak zwykle zabierając wszystkie znalezione przedmioty.

W pokoju zielonego lazła (LAZLO GREEN) zrób małą inspekcję zabierając maskę gazową <GAS MASK>.



U panów z gangu (Electric Anarchy) pogadaj z Phree Thought i daj jej <DRAGON SOUL BOX> - po prostu powiedz 'YES', jak o to poprosi. W zamian otrzymasz <SONOMA-VAPOR>.

Ruszaj do studia (Icon Pirates). Tutaj przeszukaj wszystko dokładnie, po założeniu maski <GAS MASK> i użyciu <SONOMAVAPOR>. Zabierz <HOLOCAM> oraz dwie paczki <HOLOFILM>.

U panów z gangu (Doom Pilots) pogadaj z Ghost Walkerem, po czym udaj się do pani aptekarki (Madam Mescal). Kup od niej <INSTAPIGMENT> i go użyj. Tak zamaskowany możesz spokojnie wkroczyć do warowni braci zakonnych (Cloisters). Z pokoju Sabastana weź <BEADS>. Natomiast w zbrojowni czeka na Ciebie mały test, który obejdziesz nagrywając się kamerą <HOLOCAM>, a następnie odgrywając film niedaleko lustra. Gdy udowodniłeś panu, że nie jesteś wampirem to czas przeszukać teren i zabrać trochę sprzętu.

W znanym Ci lokalu (Cafe Voltaire) daj Cyrilowi Thorpe różańce <BEADS>. Znajdź jakiś cichy i ustronny pokój z wejściem do cyberprzestrzeni, gdzie udaj się pod adres "MEDIUM" i pogadaj z Cyrilem Thorpe po raz drugi.

Dawno nie byłeś u braci zakonnych (Cloisters), więc czas abyś się tam wybrał i pogadał z Sabastanem. oświęci Ci ostrza, co ma swoje znaczenie przy walkach z wampirami.

Znowu wejdź do cyberprzestrzeni i odszukaj F. a. t. s., gdzie pogadaj z panią Melissą Van Helsing. W (Le Phood) pomów z nią jeszcze raz. Pozwól jej się dołączyć.

W (Hellfire Club) porozmawiaj z Alexandrem Tennentem. Po tej miłej rozmowie udaj się do apartamentu Van Helsinga, gdzie: zabij wszystkie wampiry, wejdź do drugiego pomieszczenia, przeszukaj obszar, po czym zabierz <SIGNAL SCRAMBLER>. W grobowcu (Grant's Tomb) zabij wszystkich, weź <GREEN PENDANT> i uwolnij Alexandra Tennenta.

Teraz czas na panów z (Electric Anarchy). Tutaj namów Chucka, aby przyłączył się do Ciebie. Rozłóż <GREEN PENDANT>, wyjmując z niego <EMERALD LOOKER CHIP>, który włóż do swojego urządzenia dekującego (decking unit). Tam także zainstaluj <TACKETT'S ESSANCE>.

Pewnie ucieszy Cię to, że musisz wrócić do cyberprzetrzeni. Idź do F. a. t. s. i pogadaj z Tackettem Cybervision. Następnie udaj się pod adres "KANSAS", gdzie porozmawiaj z Sally, która da Ci <INCUBUS>.

W katedrze (St. Patrik's) pozbądź się Chucka i pogadaj z Mother Mary. Spróbuj ją namówić, aby się przyłączyła.

Całą drużyną wybierz się do TransTechnicals, pokój 1122 i spokojnie zabij wszystkich, po czym pogadaj z dr Johnem Harkerem.

Teraz włazimy do cyberprzestrzeni pod adres "ELIZABETH".

Pozostaje już końcowa walka z sześcioma obrazami Draculi, a na koniec zabij Draculę i to już koniec...

NEUROMANCER







Blake Stone

No i znów jesteś superagentem - tym razem w służbie Brytyjskiej a rzecz dzieje się w XXII wieku. Twoim celem jest pokrzyżowanie planów złowrogiego doktora Goldfire'a który postanowił, jakże by inaczej, podbić naszą drogą Galaktykę. Przed Tobą sześć misji po 9 lub 10 poziomów każda i tysiące strażników oraz stworzonych przez Goldfire'a potworów...

Przemieszczasz się i widzisz teren jak zwykle w takich grach. Wszystkie wskaźniki są oczywiste, może za wyjątkiem "Food Tokens" - są to kredyty do automatów z posiłkami, gdzie można zregenerować siły. Pamiętaj, że automaty mogą się zepsuć.

Blake oczywiście może używać różnorakiego uzbrojenia. Zaczyna z samoładującym pistoletem. Zaletą tej broni jest ciche działanie, nie alarmujące strażników. Zabitym panom w niebieskich mundurach (żadnych skojarzeń!) można zabrać lekkie pistolety - też beznadziejne. Zabitym panom w czerwonych mundurkach zabiera karabiny - to już jest coś. Ponadto można znaleźć szybkostrzelne działko neutronowe oraz granatnik protonowy - niestety ma duży pobór mocy, 4% na strzał. Polecamy dwie ostatnie bronie. Pamiętaj też, że granatnikiem nie można zniszczyć automatycznych działek.

Broń potrzebuje amunicji, w tym przypadku akumulatorków. Znajdziesz je rozrzucone tu i ówdzie podobnie, jak apteczki, pokarmy czy precjoza o dużej wartości punktowej.

Jeśli chodzi o przeciwników, to poza już wymienionymi spotkasz jeszcze niebezpiecznych panów w zielonych mundurkach, którzy trafieni padają a po chwili się podnoszą. Ponadto czyha na Ciebie cała masa mutantów, robotów, ruchomych min, automatycznych działek i wreszcie sam dr G. teleportujący się tu i tam. Inną kategorią są naukowcy - część z nich Cię zaatakuje, natomiast inni dadzą Ci kredyty, akumulatorki amunicyjne i dobre rady pt. "Musisz wygrać dla dobra ludzkości". Aby pogadać z naukowcem, należy do niego podejść i nacisnąć spację.



Oczywiście część poziomu jest początkowo niedostępna, aby tam dotrzeć, należy znaleźć karty dostępu (do otwarcia drzwi) lub wyłączniki barier. Można też znaleźć całe mnóstwo sekretnych komnat - szukamy "macając" spacją ściany. Dodatkową ciekawostką są teleporty (niebieskie) - można się przenieść nawet na tajne poziomy!

Aby przejść poziom, należy znaleźć na nim czerwoną kartę dostępu i powrócić do windy (można też wracać na niższe poziomy!). Ogólną orientację w terenie ułatwia automatycznie tworząca się mapa.

"Blake Stone" jest fantastyczną grą: trudną, trzymającą w napięciu, wymagającą wysiłku refleksu i umysłu (! - problemy takie jak "z jaką bronią wejść?", "od której strony zacząć?" pojawiają się cały czas). Do tego dochodzi świetna oprawa muzyczna i nieco gorsza, ale za to bardzo krwawa - graficzna. Słowem rewelacja, która przynajmniej Alexa ubawiła bardziej niż "Doom".

Alex & Gawron

P. S. Jeżeli ktoś już całkiem sobie nie radzi, niech wciśnie po kolei "J", "A", "M", "Enter".





MICROCOSM

Psygnosis atakuje!

Kiedy w połowie marca przyniosłem demko gry "Microcosm", większości Topsikretowców podniosły się nosy (żeby nie powiedzieć: opadły szczęki). "To jest cool" - stwierdził Alex, a ja dyskretnie rozejrzałem się czy nie ma tu gdzieś Butt - Heada. No ale do gry: demko zachwyca, bo jest firmy Psygnosis (c) 1994 i zawiera się na kompakcie. Po instalacji mamy ponad siedem minut (!!!) intra, które jest właściwie zdigitalizowanym filmikiem z muzyką i gadaniem. Screeny zamieszczone obok pochodzą właśnie z niego i niech dadzą Wam chociaż małą namiastkę tej gierkowej uczty.



Sama gra nawiązuje do tematu zminiaturyzowania człowieka i wstrzyknięcia go do innego osobnika. Po super wstępie jest extra zabawa - leci się żyłami i aortami strzelając do krwinek itp. itd. Grafika jest czytana "na żywo" z CD. W maju ma się pojawić (dzięki firmie IPS) już pełna wersja tej gry - oczywiście też na CD - ROM - ie. Jako ciekawostkę można dodać, iż na kompakcie demonstracyjnym jest osiem muzyczek możliwych do odsłuchania w tradycyjnym odtwarzaczu CD. Jeżeli ktoś ma do karty muzycznej podpięte wyjście audio ze swojego CD - ROM - u, to podczas napisów (we wstępie) usłyszy naprawdę profesjonalną muzyczkę...



BROMBA

Test Joy'i

Gravis Joy

Wraz z kartą muzyczną GRAVIS UltraSound opisywaną w poprzednim numerze od dystrybutora Gravisa na Polskę, firmy PMC, otrzymaliśmy zestaw joyów tej kanadyjskiej firmy. W nasze ręce dostały się Analog PC Joystick, Analog Pro IBM Joystick oraz PC Game Pad. Przez tydzień testowaliśmy je na różnych programach użytkowych począwszy od bijatyk (m. in. Street Fighter II), poprzez symulatory (m. in. Aces over Europe), a skończywszy na specyficznej zręcznościówce (Sensible Soccer). Ten ostatni program wybraliśmy perfidnie i z premedytacją, gdyż używając go udało mi się w niecałe 2 minuty dokonać rozłożenia na czynniki pierwsze jednego z testowanych wcześniej joyów.

Pierwszą rzeczą rzucającą się w oczy są solidne, tekturowe opakowania wszystkich produktów, kryjące prócz joyów (game pada) obszerną instrukcję obsługi i dyskietkę. Znajduje się na niej program do kalibracji i przykładowa gra. Główną zawartość można scharakteryzować następująco:

1. Analog Pro IBM - wygląd wywołał wiele wesołości w redakcji i rumieniec u Dobrochny, albowiem się kojarzy. Poza tym ma dość szeroką podstawkę, rączkę powlekaną tworzywem sztucznym, przypominającym utwardzoną gąbkę (spocona ręka nie ślizga się), cztery fire'y (dwa w podstawce, definiowane jako FIRE 1, FIRE 2 lub wyłączony, i dwa w drążku - umieszczenie standard), oraz obrotowy, kilkupozycyjny regulator twardości drążka.

Wszystkie próby wytrzymałościowe joy zniósł bez uszkodzeń, wyróżniając się dobrą przyczepnością, świetną uchwytnością drążka (gąbka) i nienaganną czułością (nie rozkalibrował się!). Jedyną wadą jest zbyt krótki i wąski drążek (lub zbyt duża dłoń). Cena - 56$ + VAT.

2. Analog PC - jest odpowiednikiem Analog Pro z mniejszymi możliwościami i nie zrobił na mnie wrażenia takiego, jak tamten. Może dlatego, że zacząłem od tego lepszego. Podobnie jak w Analog Pro drążek wyłożono gąbką. Zachowano również szeroką podstawkę i ustawianie twardości drążka. Analog PC już się nie kojarzy i ma tylko 3 fire'y, z których dwa w podstawce są definiowalne. Brak mu przycisku obsługiwanego przez palec wskazujący,co odczułem zwłaszcza przy Sensible Soccer. Poza tym wydaje się mniej filigranowy od Pro. Cena - 49$ + VAT.

3. PC Game Pad - przyznam się, że najmniej miałem okazji użycia go w grze, gdyż każda z posiadanych przeze mnie gierek odmawiała współpracy. Ograniczyłem się więc do gry demonstracyjnej (shareware'owy Commandor Keen IV), dochodząc do wniosku, iż do wszystkiego można się przyzwyczaić (wcześniej rzadko miałem w rękach pada i zazwyczaj przeszkadzał mi on w rozgrywce). Warty zauważenia jest przełącznik dla ludzi leworęcznych, umożliwiający bezstresowe używanie PC Game Pada. Cena - 31$ + VAT.

Produkty firmy Gravis tak ze względu na cenę, jak i na wykonanie lokują się w "wyższych sferach" joystickowej społeczności. W przypadku Analog Pro warto ich sięgnąć.

Sir Haszak

Dystrybutor: PMC
tel. (022) 20-64-35

JOYSTICKI – ANALOG PRO IBM i PC GAME PAD



SV 207 PC COMMANDER

Sądząc z napisów na pudełku to powinien to być joy co się zowie (super, hiper itd.). Stwierdziłem jednak że nie dam się omamić i pudełko otworzyłem. Wyleciały: joystick, instrukcja obsługi (całkiem przyzwoita, szkoda że po angielsku i niemiecku) oraz dyskietka (tradadadam). Sam joy prezentuje się zupełnie nieźle (barwy narodowe: jasnoszary, ciemnoszry, fioletowy) - jest niewielki, posiada dobre, mocne przyssawki i niezgorsze przyciski fire. Rękojeść wymodelowana jest porządnie i bardzo dobrze leży w dłoni, dodatkowo mechanizm jest bardzo miękki, co powoduje, że gra się nim wyjątkowo łatwo i przyjemnie. Oczywiście można by się zastanawaiać, czy w zamian za to nie jest on zbyt delikatny, jednak wydaje się, iż nie: nie udało się go uszkodzić nawet mojemu bratu. Na górnej powierzchni podstawki umieszczono dwa przyciski autofire - łatwo je włączyć, ale wyłączyć to już gorzej (i jest to chyba jedyny mankament tego joy'a). Na bokach mamy jeszcze potencjometry kalibrujące, a pod spodem pokrętła szumnie nazwane Mega ZOOM, pozwalające regulować czułość kanałów X i Y, a tym samym szybkość przesuwania kursora po ekranie, czy też gwałtowność reakcji samolotu - baaardzo przydatne. Została jeszcze dyskietka - mamy na niej programik pozwalający skalibrować i przetestować joystick (pokazuje nawet wartości rezystancji poszczególnych kanałów), czy też rekalibrować gdy mamy jakiś problem w grze, np "kursor zjeżdża w lewy dolny róg ekranu". Programik jest prosty, ale przyjazny (zawiera nawet krótkie animacje).

Ogółem PC COMMANDER zasługuje na pochwałę, szczególnie dobrze grało mi się nim w różne symulatory, ale z innymi gierkami też nie było kłopotów.

Gawron

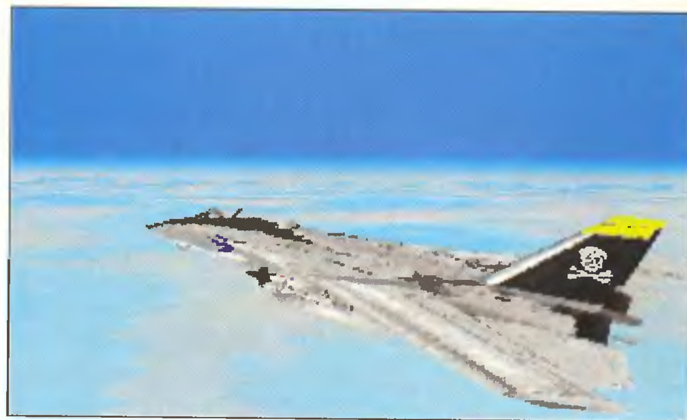


JOYSTICK – ANALOG PC

JOYSTICK – PC COMMANDER







F-14 Fleet Defender

Pogrywaliśmy już w różne symulatory, "siedzieliśmy" za sterami takich maszyn jak F15, Tornado, czy MIG29. Istnieje jednak dziewiczy obszar, nad którym niebo jedynie z rzadka przecinały smugi kondensacyjne po naszych "wirtualnych" myśliwcach. Jest to morze...



Jak do tej pory nie zajmowano się tym terenem, najprawdopodobniej dlatego, że niewiele można z niego "wycisnąć" dysponując słabymi możliwościami graficznymi. Cóż, Microprose postanowiła sprawdzić ile można i dzięki temu mamy "F14 Fleet Defender". Wraz z nim zaś męczące wypatrywanie celów na horyzoncie, ekscytujące loty ponad chmurami, brawurowe lądowania na maleńkich pokładach lotniskowców i jeszcze więcej (Anglicy mówią "and more... ").

Ab intro

Trzeba przyznać, że jest na co popatrzeć. Jest to jedno z lepiej wykonanych intr, jakie do tej pory widzieliśmy. Ot, mamy wyświetlające się w różnych miejscach kawałki filmów i fotografie, pod spodem przepływają niebieskie (hmmm, nastrojowe) napisy, wszystko to zaś dzieje się w rytm muzyki (doskonałej). Jest ono jednak świetnie "wyreżyserowane", tak że mogłoby równie dobrze być czołówką jakiegoś programu telewizyjnego o myśliwcach morskich.



Optionen

W końcu na naszym monitorze wyświetlają się ekrany opcji. Widać w nich rękę mistrza - są naprawdę perfekcyjnie dopracowane (kursor myszy rzuca nawet cień). Uznanie budzi ładna procedurka centrowania joysticka (jak i też mnogość obsługiwanych ich rodzajów: jest Thrustmaster, współpraca z dwoma joyami, a nawet możliwość wykorzystania nożnych pedałów).

W grze dostępne są dwa scenariusze. Pierwszy z nich to Scramble. Daje on możliwość natychmiastowego wzbicia się w powietrze. Ustawiamy jedynie poziom trudności, godzinę, rodzaj i liczbę przeciwników, wysokość (oraz inne tego rodzaju gadżety) poczym wybieramy broń (zawsze dostępne są jedynie gotowe zestawy uzbrojenia, nie możemy np. załadować jednego Phoenixa i jednego Sidewindera) i startujemy... Sam start jest o tyle prosty, że jeśli sobie tego zażyczymy to od razu znajdziemy się w powietrzu. Nawet i bez tego jest prosto, bowiem samolot jest katapultowany z lotniskowca.

Drugim scenariuszem jest Campaign - czyli szereg misji do wykonania. Tutaj musimy "przydzielić się" do określonego dywizjonu, wybrać sobie drugiego pilota (tak, tak, F14 Tomcat jest samolotem dwumiejscowym) i skrzydłowego - zadania wykonujemy wspólnie z nim. Pozostaje jeszcze tylko przeczytanie celów misji (na szczęście są one zaznaczone na żółto, dzięki czemu wyróżniają się z otaczającego je "politycznego" bełkotu) i możemy lecieć. Poziom trudności możemy sobie ustawić tak samo, jak w misji Scramble, nie wpływa on na zaliczenie misji. Ba, możemy wręcz zażyczyć sobie uznania jakiejś misji za zakończoną sukcesem (klawisz Win), bądź porażką (klawisz Loose). Dzięki temu nawet gracze o drewnianych palcach mogą "podsmażyć się" w bardziej gorącym, niż na początku, ogniu walki.



Bandit at 6 o'clock

Dobra, dość już tego ględzenia o wstępnych czynnościach, które i tak każdy pilot znać powinien. Zajmijmy się wreszcie samym lataniem.

Gdy tylko wsiądziemy do kabiny od razu będziemy mogli stwierdzić, że Strike Commander nie był żadną rewelacją. Tutaj bowiem mamy prawie to samo - a przynajmniej tam, gdzie powinniśmy latać. Morze wykonane jest perfekcyjnie, widać fale, odkosy dziobowe statków itp. To samo można powiedzieć o niebie - mamy nawet porządne chmury, tworzące warstwę, nad którą możemy się wzbić i która przesłania nam wtedy widok morza czy ziemi (w żadnym innym symulatorze jeszcze czegoś takiego nie widziałem). Samoloty przeciwników wykonane są perfekcyjnie, na poziomie samolotów ze Strike'a, zaś nasz własny to po prostu odlot. Widoczne są najdrobniejsze szczegóły konstrukcyjne, kabina jest "przezroczysta", w jej wnętrzu widać dwóch gości, podwozie wreszcie wygląda tak jak powinno. Dają się zauważyć nawet poruszenia powierzchni sterujących...

W środku jak to w F14. Nie mamy zbyt wielu przyrządów pokładowych - jedynie te klasyczne (wskaźniki parametrów lotu, siły ciągu, przepływu paliwa, prosty kompas oraz kontrolki wychylenia skrzydeł podejścia do lądowania). Jest oczywiście radar ostrzegawczy i HUD. Korzystać będziemy prawie wyłącznie z tego ostatniego, mimo iż nie jest zbyt wygodny. Dokładną obserwację celów zapewni nam kamera z teleobiektywem o maksymalnie dwudziestokrotnym powiększeniu.

Znacznie bardziej potężny radar, sprzężony z komputerem pokładowym i urządzeniem IFF znajduje się na stanowisku drugiego pilota - jest zresztą jedynym jego wyposa-



żeniem. Nie będzie on bezczynny, jako że w locie nad monotonną płaszczyzną morza stanowi jedyny instrument pozwalający na szybkie wykrycie i zidentyfikowanie wroga. W poszukiwaniach celu pewną pomocą będzie również skrzydłowy podający czasami pozycje wrogich maszyn systemem zegarowym (np. "myśliwiec na szóstej" oznacza, iż mamy coś na ogonie).

Widoku do przodu nie "zaśmiecają" kontrolki uszkodzeń, przeniesiono je bowiem na lewą stronę kabiny, aby je obejrzeć musimy zwrócić "głowę" w bok.

Nasz samolot przenosi jedynie pociski rakietowe (AIM9, AIM7 oraz Phoenix), wszystkie zresztą odpalane są tak samo. Najpierw musimy złapać cel w wiązkę radaru śledzącego (Locked), potem jedynie poczekać, aż znajdzie się on w zasięgu wybranej broni (celownik na HUD wtedy miga) i łup. Na niższych poziomach trudności jest to proste, potem może być gorzej, jako że przeciwnicy zaczynają wyrzucać flary, a i rakiety okazują się czasami być uszkodzone. Rakietom Phoenix mogą też przeszkadzać chmury, zwłaszcza gdy strzelamy do celu położonego wyżej od nas, a sami lecimy nisko nad powierzchnią ziemi.



Podczas lotu możemy zawsze obejrzeć mapę, na której zaznaczono pozycję naszą, naszego skrzydłowego oraz lotniskowca. Uwidocznione są też punkty nawigacyjne. Bardzo duże możliwości daje nam umieszczony obok mapy przycisk Position, dzięki któremu możemy przemieścić nasz samolot w dowolne miejsce zaimplementowanego "świata".

Lądowanie

Po pomyślnie zakończonej misji trzeba udać się na zasłużony odpoczynek. Nie jest to jednak sprawą prostą, jako że lądowania są w F14 dość realistyczne. Najpierw trzeba odnaleźć lotniskowiec (trochę pomaga w tym autopilot), potem zaś ustawić się tak, by lecieć zgodnie z osią pokładu. Nadlatywać musimy od strony drutów hamujących, inaczej bowiem mamy niewielkie szanse zaczepienia się o nie. Następnie zmniejszamy prędkość, rozsuwamy skrzydła, wypuszczamy podwozie i hak hamujący (o którym często się zapomina, bo nie ma on kontrolki na tablicy rozdzielczej). Potem pozostaje już tylko dotrwać "do pokładu". Pamiętajmy jeszcze o tym, by tuż przed zaczepieniem się o liny zwiększyć ciąg silników. Dzięki temu jeśli coś się nie uda będziemy mieli wystarczający zapas mocy na awaryjny start i drugie podejście.

A Rzymianie kończyli na jabłkach...

Cóż Wam rzec na zakończenie misiaczki. F14 Fleet Defender to naprawdę bardzo dobra zabawka, pozwalająca na zaznanie przeżyć, które będą dla Was raczej nowością. W każdym bądź razie miłych lotów życzą

Alex&Gawron



Raptor

"Apogee Software" to jedyna w swoim rodzaju firma. Jej wszystkie produkty zadziwiają znakomitą grafiką i muzyką a ich dodatkową wielką zaletą jest fakt, iż nie są to kolejne niezwykle skomplikowane gry lecz nasze ukochane, wspaniałe strzelanki. Przykłady? Prosimy bardzo: "Helloween Harry", "Blake Stone" a teraz "Raptor". Więc do rzeczy.

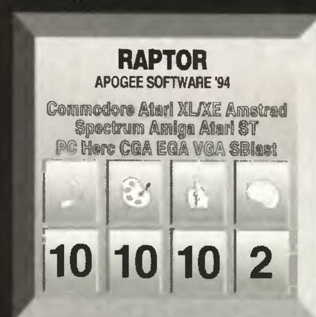
Jako doświadczony pilot - najemnik zostałeś wynajęty przez organizację Mega - Corps do załatwiania ich brudnej roboty. Cel? Zniszczyć wszystko co się rusza (jakież piękne zdanie, ostatnio niestety coraz rzadziej goszczące na łamach polskiej prasy rozrywkowo - komputerowej...). Tak oto zaczynasz: podajesz personalia, wybierasz wygląd swej gęby i przechodzisz do hangaru. Stąd możesz przejść do misji bądź udać się do handlarza bronią. Przyjrzyjmy się ofercie tego gościa. Otóż jego towar można podzielić na dwie grupy: osłony i broń. W ramach tych pierwszych oferowane są ładunki poprawiające bilans energetyczny Twojego statku oraz tarcze, będące dodatkową, niezwykle cenną osłoną, która przyjmuje na siebie wrogie pociski nie dopuszczając do utraty energii przez sam statek. Jeśli chodzi o broń, to jest tego towaru sporo i nie ma sensu jej szczegółowo omawiać. Warto jednak pamiętać, iż część celów jest naziemna i tylko niektóre rodzaje broni są przystosowane od ich niszczenia. Wreszcie problem kasy - otrzymujemy ją za każdy zniszczony obiekt, oczywiście kwota zależy od jego klasy.



Gdyśmy już się obkupili, trzeba lecieć. Samolocik widzimy od góry, tło przewija się z góry na dół. Klawiszem "Ctrl" strzelamy, "Alt" zmieniamy broń (o ile mamy kilka), spacją wyrzuca się bardzo poręczne bombki neutronowe zmiatające wszystko z pola widzenia. W locie należy, jako się rzekło, kasować wszystko, pamiętając, że w białych pojemnikach w kształcie cysterny czekają na nas rozmaite bonusy. Zwracajcie też uwagę na energię: co się stanie, gdy opadnie do zera, nie trzeba nikomu mówić, ale gdy opadnie w jego pobliże, już zaczyna być nieprzyjemnie - tracisz część wyposażenia dodatkowego. Pod koniec każdego poziomu czeka baza, jak to zwykle bywa jest silnie opancerzona i zionie ogniem z czego popadnie, chyba nawet z garłacza pradziadka. Na dalszych poziomach jedna baza czeka w połowie drogi, zaś następna przy końcu.

"Raptor" jest grą bez zarzutu: grafika i muzyka odlotowe - jak na Amidze, równie wspaniała grałność - słowem masa dobrej zabawy dla każdego i ubaw po pachy. Jej dodatkową zaletą jest fakt, iż pierwsza misja jest dostępna jako shareware - rzecz ważna, bowiem ustawa antypiracka obowiązuje...

Alex & Gawron

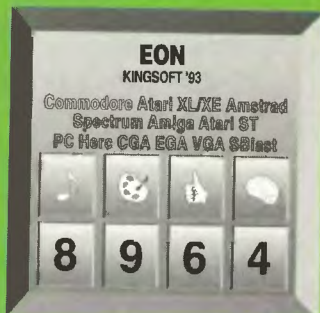




Scan by Vangis 2004
for CcOnLine







EON

Przez kosmos przebiegł gwałtowny błysk. Wszyscy ziemscy astronomowie zauważyli to dziwne zjawisko i od razu zabrali się do wyjaśniania tego fenomenu. Na efekty nie trzeba było długo czekać. Już po kilku godzinach odkryto asteroid w miejscu, w którym dotychczas była tylko kosmiczna pustka...

W celu zbadania tego niespodziewanego znaleziska wysłano kilka sond. Tylko jednej z nich udało się dotrzeć na tyle daleko, by zdobyć jakieś znaczące informacje. W asteroidzie znajdowały się cztery jaskinie, z których każda posiadała system obronny zbudowany na poziomie technicznym nie znanym do tej pory na ziemi. Ostatnią, najdziwniejszą wiadomością było to, iż każda z jaskiń ma 700 kilometrów długości podczas gdy cały asteroid ma tylko 500 kilometrów średnicy! To wymagało dokładniejszego sprawdzenia...

Wszystkie bardziej zaawansowane państwa na Ziemi rozpoczęły pracę nad wysłaniem na asteroid statku, który zdobyłby wiadomości na temat zaawansowanej techniki obcych i być może nawiązał kontakt z budowniczymi tego dziwnego asteroidu. Wiadomo jednak, że chodziło o to, by zdobyć nowe technologie i rodzaje broni, pozwalające zdobyć dominację na Ziemi. Pierwszym państwem, któremu udało się zbudować odpowiedni statek były Stany Zjednoczone. Dlatego właśnie znajdujesz się jako najbardzlej odpowiedni pilot, na pokładzie tej najnowszej zabawki prosto z NASA...

Musisz wiedzieć, że Twój statek został zaprojektowany specjalnie, by przedrzeć się przez system obronny asteroidu, dlatego większą część nawigacji przejęły komputery pokładowe pozwalając pilotowi na skupienie się na walce. W systemie korytarzy oprócz latających strażników znajdziesz także wieże komunikacyjne.

Eksplodujące wieże emitują duże ilości energii, która może być wyłapana przez systemy energetyczne Twego statku i spożytkowana na zasilanie pokładowego lasera i jakże potrzebnych osłon. Asteroid jest zasilany przez sieć reaktorów, którą należy zniszczyć.

Pamiętaj jednak, że reaktory chronią się nawzajem i możesz zniszczyć tylko ten nie osłonięty przez inne. Musisz zatem niszczyć je w odpowiedniej kolejności. Aby znaleźć bezbronny reaktor powinieneś zwracać uwagę na dwa wskaźniki znajdujące się po lewej i prawej stronie pulpitu sterowniczego. To wszystko czego możesz się w tej chwili dowiedzieć. Śpiesz się, bo inne państwo może być od nas szybsze. Powodzenia komandorze, niech Joy będzie z Tobą...

Prezydent BADJOY

Mayhem in Monsterland

Od niepamiętnych czasów życie w krainie potworów - Monsterlandzie płynęło spokojnie i wesoło. Ostatnio jednak wszystko się zmieniło. Wszyscy, do tej pory tak weseli, mili i przyjaźni, stali się przygnębieni i smutni. Ale to był dopiero początek. W tej chwili jest znacznie gorzej. Nie dosyć, że wszyscy zamienili się w posępnych ponuraków, to jeszcze stali się niemili i złośliwi. W takich warunkach po prostu nie da się żyć! Coś z tym trzeba koniecznie zrobić! - pomyślał Mayhem i niezwłocznie zabrał się do roboty.

Aby przywrócić naturalny porządek w Monsterlandzie trzeba w każdej z jego pięciu krain zebrać odpowiednią ilość woreczków magicznego pyłu, zanieść je dużemu dinozaurowi (dojść do niego można przez duże tęczowe dziury w ziemi, ale dopiero po zebraniu odpowiedniej ilości worków), który rozsypie go po krainie. Od razu atmosfera robi się weselsza, a Mayhemowi zostaje już tylko zebrać odpowiednią ilość magicznych gwiazdek i do krainy wróci ład i porządek. Nie byłoby to nic trudnego, gdyby nie to, że czasem trzeba wykonywać brawurowe skoki, a wszędzie kłębią się tłumy nieprzyjaźnie nastawionych do Mayhema stworów. Na szczęście nasz mały dinozaurek może się przed nimi bronić wskakując im na głowę. Po eksplodujących okropieństwach zostają czasami worki - to właśnie je musimy zbierać. Większości potworków można się właśnie w ten sposób pozbyć, ale są także wyjątki. Stanowią je wszelkiego rodzaju potworki najeżone kolcami, a także skaczące w dalszych krainach kule z oczami - próba wskoczenia na nie kończy się raczej smutno. Także niektóre ptaszki są niezniszczalne, za to Mayhem może skakać po ich grzbietach, co pozwala mu dostać się w miejsca niedostępne w inny sposób. Kiedy do krainy wróci już wesołość, oprócz gwiazdek można znaleźć (najczęściej po zabiciu jakiegoś potworka) także:

Króliczki - powodują, że przez pewien czas dostajemy podwójną ilość punktów;

Piorunki - pozwalają na bardzo szybkie bieganie, podczas którego bez problemu roztrącamy wszystkie kreatury;

Duże gwiazdki - liczą się tak jak dziesięć małych.

No cóż, Mayhem będzie miał co robić gdyż w Monstarlandzie znajduje się pięć wielkich krain: Jellyland (10/113), Pipeland (11/331), Spotyland (15/214), Cherryland (10/300) i Rockland (8/373) - (liczby w nawiasach oznaczają ile worków/gwiazdek należy zebrać). Pomagając małemu Mayhemowi można spędzić wiele przyjemnych chwil, jako że grze towarzyszy wspaniała muzyka i, jak na C-64, naprawdę rewelacyjna grafika. Do zobaczenia w już szczęśliwym Monsterlandzie.

BADJOY







Rolling Ronny

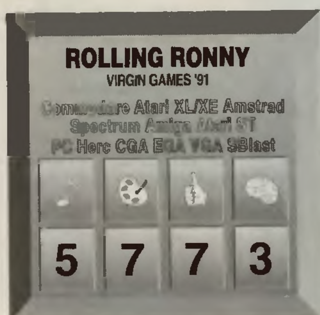
W grze tej jesteś chłopakiem jeżdżącym na wrotkach, mieszkającym w małym miasteczku Fieldington. Twoim zadaniem jest przetransportowanie do Scotland Yardu ozdobnej szkatułki wysadzanej diamentami. Trasa składa się z dwóch rodzajów odcinków: do chodzenia i do jeżdżenia. Aby pokonać odcinek pieszy i móc wsiąść znowu do autobusu musisz w określonym czasie zebrać wszystkie klocki (cubes), wyglądające jak kręcące się kwadraciki. Przeszkadzać będą Ci w tym gwiazdki spadające z nieba, latające figury geometryczne, samochody itp. Zlikwidować je możesz strzelając (strzały się zużywają). Gdy trafisz je kilka razy, eksplodują i zostaną po nich pensy (możesz także znaleźć monety luźno leżące). By pojechać autobusem musisz zebrać określoną liczbę pensów. Jeśli masz jakąś nadwyżkę kasy, to możesz za nią kupić w sklepie następujące rzeczy (w nawiasie podana jest cena w pensach):

- Health (5) - odnawia zdrowie;
- Energy (5) - odnawia energię strzałów;
- Superjump (3) - dwukrotnie wyższy skok;
- Megahonk (3) - chwilowa nieśmiertelność;
- Magnetofluct (10) - przyciąga wszystkie przedmioty znajdujące się na ekranie;
- Stenchalizer (3) - zesztywnienie wrogów na ekranie;
- Powersneeze (5) - bomba niszcząca wszystkich wrogów na ekranie.
- Extratime (10) - dodaje minutę czasu.

Rzeczy kupione w sklepie, za wyjątkiem Health, Energy i Extratime, musisz trzymać w kieszeni. Masz w niej miejsce na cztery przedmioty. Przedmiotów umieszczonych w okienkach kieszeni używasz klawiszami F1, F3, F5 i F7. Niestety nie na wszystkich planszach znajduje się sklep, a do każdego sklepu możesz wejść tylko raz. Na szczęście czasami te przedmioty uda Ci się znaleźć rozrzucone tu i ówdzie.

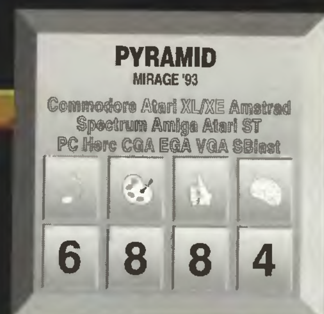
Pierwsza plansza to bieg ulicami miasta Fieldington. Po dotarciu do przystanku i przejechaniu odcinka autobusem okazuje się, że najkrótsza droga do następnego przystanku prowadzi kanałami. Po wyjściu z kanałów wsiadasz w autobus i jedziesz do parku Szekspira. Przeszedłszy park wsiadasz znowu do autobusu. Wysiadasz przy biurze. Po jego przejściu po raz kolejny wsiadasz do autobusu. Potem musisz przejść ulicę Sterne, najbogatszą w mieście. Po przejściu tego fragmentu miasteczka dojedziesz autobusem do ulicy Spencera i pokonujesz ją podziemiami. Po wyjściu na powierzchnię wsiadasz do autobusu, który zwozi Cię do portu Fieldington. Po przejściu przez port wsiadasz do autobusu i jedziesz do następnego parku. Stamtąd podjeżdżasz do Scotland Yardu. Teraz musisz tylko przejść przez biuro i już stoisz przed głównym inspektorem Scotland Yardu - MnCe. Wylewnie dziękuje Ci on za wykonanie zadania.

Ferion



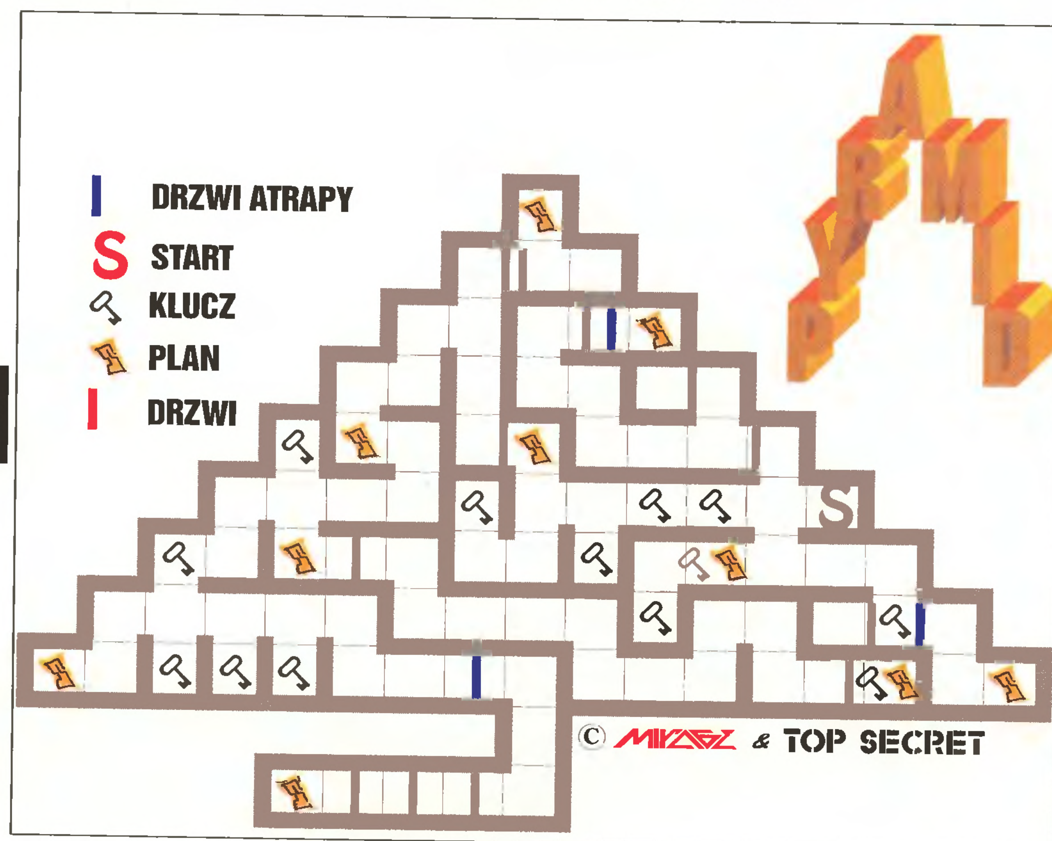
Scan by Vangis 2004
for CcOnLine

PYRAMID



Jak się okazuje starożytni Egipcjanie, a także Majowie i Aztecy, nie byli takimi geniuszami na jakich wyglądali i to nie oni wznieśli wspaniałe piramidy frapujące uczonych. Tak naprawdę to piramidy w Egipcie, a także w Ameryce, są dziełem naszych "braci w rozumie", (ale to patetycznie zabrzmiało), mieszkańców planety Nubia. Przedstawiciele owej cywilizacji wieki temu przybyli na Ziemię, stwierdzili że łokalne małpy stały się istotami obdarzonymi inteligencją, w związku z czym należy im pomóc.

Nubijczycy są bardzo przywiązani do swojej historii, ale niestety - historia owa jest czysto teoretyczna: po wielkiej wojnie nuklearnej, sprzątnięte zostały wszystkie antyki. Jedyne, które pozostały, znajdują się na Ziemi. W związku z tym, należało kogoś wysłać, aby odzyskał plany piramid, celem wzniesienia ich kopii na planecie Nubia...



Mały Seti, przedstawiciel nieszczęsnej cywilizacji znajduje się w grobowcu Cheopsa, z zadaniem skompletowania wcześniej wspomnianych planów. Piramida, jak to piramida - zamieszkana jest przez liczne stworzenia nieprzyjazne Setiemu, który po każdym bezpośrednim kontakcie traci część swojej energii życiowej. Na szczęście maluch ma możliwość pięciokrotnej reinkarnacji.

Podczas naszej wędrówki możemy znaleźć klucze, dzięki którym drzwi z napisem "GO", (po angielsku? w egipskiej piramidzie?) stają przed nami otworem. Możemy także znaleźć części planu, na których widnieje napis "PLAN" (hmm...). Ważną rzeczą jest fakt, iż w każdym momencie możemy podejrzeć posiadane przez nas części planu, naciskając klawisz spacji.

No cóż, gra nie jest zła: grafika jest czytelna i staranna, choć trochę monotonna. Muzyka - może być. Największą wadą jest drabina - za diabła nie da się na nia wejść! (to znaczy da się, ale jest to okupione kilkukrotnym ciśnięciem joy'a o ścianę). Poważnym błędem jest kontrola energii Setiego: należy nieustannie patrzeć na pasek symbolizujący jej ilość, gdyż inaczej nie będziemy wiedzieć, że Seti zginął i odżył i mamy o jedno życie mniej... A tak w ogóle, gra jest całkiem OK i miłośnicy labiryntówek nie będą zawiedzeni.

Kaczor

Włóczykij

"Jeżeli podobały Ci się gry pt. "Creatures" i seria "Dizzy" na Commodore, to teraz masz to wszystko w jednym i to na Atari..."

To zdanie wypowiedział Bad Joy, gdy po raz pierwszy ujrzał grę "Włóczykij" firmy L. K. Avalon. Początkowo nie chciałem mu wierzyć, wietrząc kolejną wymierzoną we mnie commodorowską prowokację, ale gdy przyjrzałem się uważniej grafice i porównałem ją z wyżej wspomnianymi grami z C64, musiałem przyznać mu rację. No cóż, grafika w całości rypana z "komody", przynajmniej chłopaki oszczędzili na grafiku.

Znajdujemy się w jakiejś dziwnej krainie, pełnej Indian, kowbojów, nietoperzopodobnych stworów i innych parszywych istot. Poruszanie się tam, jest wybitnie utrudnione ze względu na niecne zamiary prawie wszystkich istot. Celem naszego przyjaciela Diz... o, przepraszam: Włóczykija, jest odnalezienie jak największej ilości niepodobnych do niczego stworków. Nasz przesympatyczny bohater musi więc lawirować pomiędzy niecnymi paskudztwami, ratując swoje życie. Na szczęście nie jest on taki zupełnie bezbronny - prawie wszyscy wrogowie ulegają, gdy naskoczyć na nich z góry, jedynym wyjątkiem, którym, jak udało mi się stwierdzić, jest okrągłe, nieruchome "cóś", kłapiące bez przerwy japą.

Ciekawym pomysłem jest wizualizacja ilości żyć: na pasku informacyjnym obok cyfry symbolizującej liczbę istnień, znajduje się portret naszego bohatera. Na początku gry jest on uśmiechnięty i pełen wigoru, w miarę tracenia kolejnych żyć, buźka Włóczykija staje się coraz bardziej pokancerowana i nieszczęśliwa. Gdy mamy ZERO, w ogóle strach patrzeć.

Cóż, fabuła raczej prosta, ale nie prymitywna. O grafice nie będę się wypowiadał, nie wiem nawet jak ją ocenić. Muzyka - nie jest najgorsza, mimo że brzmi jakoś sztucznie. Playability? Może być. Grę ocenić można na cztery z minusem. Ale może się czepiam...

Kaczor





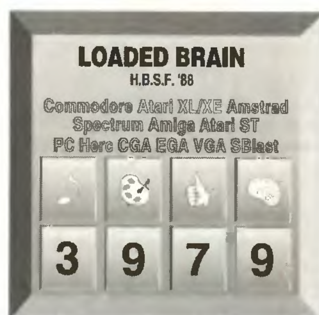
Loaded Brain

Gdzieś bardzo wysoko na regale stoi u mnie w pokoju pudełko z nie używanymi od wieków (przynajmniej jakiejś 3/100 wieku) dyskietkami. Ponieważ akurat brakowało mi materiałów do opracowania, to zdobyłem się na odwagę i ze szmatą w jednej, a odkurzaczem w drugiej ręce ruszyłem na odsiecz starym gierkom. Po krótkiej, acz zażartej walce z pająkiem, w wyniku której obraził się on i wyniósł na samą górę regału, zdobyłem owo pudełko. Pośród wielu różnych gierek znalazłem jedną, która zaskoczyła mnie kompletnie. Jak ona się tam znalazła? Zrobiona została w roku 1988 przez ludzi niemieckiego magazynu komputerowego HBSF. Jednakże jej jakość nie odbiega od dzisiejszych produktów, ba nawet ją w niektórych przypadkach przekracza.

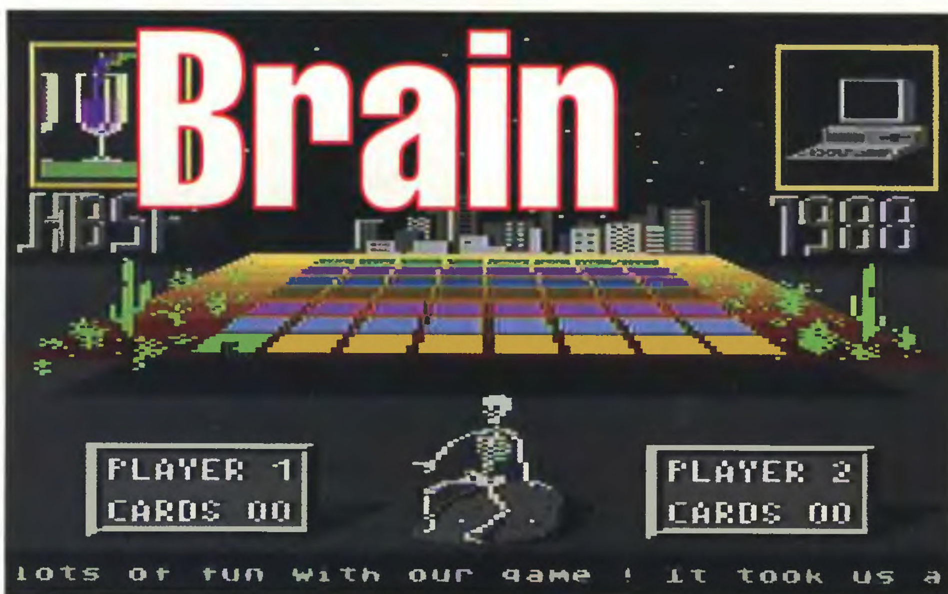
Sam pomysł gry jest prościuteńki jak Półwysep Helski. Na planszy siedem na siedem (nie mylić z 6 na 9) znajdują się różnego rodzaju obrazki. Jednakże są one ukryte przed oczami gracza. Ma on za zadanie odnaleźć dwa identyczne pośród ich wszystkich. W jednej kolejce gracz może odwrócić tylko dwa kwadraciki. Jeżeli będą one przedstawiały to samo, to zostają zabrane z pola gry, a na koncie gracza pojawia się kilka dodatkowych punktów, po czym zabawa jest kontynuowana aż do zniknięcia wszystkich kwadratów z planszy. Prawda, że to proste?

Niech tylko nikt nie pomyśli, że jest to takie sobie odwracanie obrazków. Wcale nie. Owe obrazki to nic innego jak całe animacje. Powodują one, że gra staje się naprawdę ciekawa i wciągająca. Ma jednak ona wadę. Działa tylko na komputerach z podłączoną stacją dysków. Zajmuje ona obie strony dyskietki i cały czas doczytuje oglądane animacje. Jednakże gra się bardzo przyjemnie.

W Loaded Brain może grać zarówno jedna osoba, jak i dwie. Gdy gramy w pojedynkę, funkcję przeciwnika przejmuje komputer. Jest on jednak żałosny i można go wykolegować momentalnie.







Jedno co w gierce widać, to trochę staroświecka grafika. Użytych jest mnóstwo przerwań i wygląda to nieco klockowato. Ponadto plansza gry została ustawiona perspektywicznie i nie widać zbyt dokładnie, naktórym klocku ustawiona jest strzałka. Powoduje to mylenie się w orientacji i zapamiętywaniu ułożeń kolejnych obrazków.

Nie chcę zanudzać już nikogo opisem tak prostej gierki. Powiem tylko, że naprawdę warto zagrać w nią kilka razy. Potem będzie się do niej wracało bardzo często. U mnie zmieniła ona pudełko i leży na dolnej półce razem z najświeższymi programami w przegródce "Hity" obok "Mieczy", "Klątwy", "Najemnika" i wielu innych.

Wiewiór

nintendo

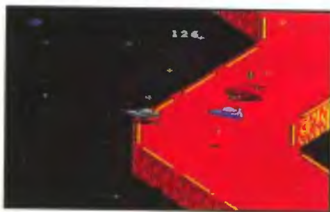
Galaxy 5000

Wpadłeś w niesamowite tarapaty. Zapakowano Cię do jakiegoś złomu i kazano zrobić karierę rajdowca. Będziesz się ścigał w niesamowitych warunkach i niesamowitych pojazdach. Na początku bierzesz udział w eliminacjach do międzygalaktycznych mistrzostw ścigaczy gwiezdnych. Tor jest zawieszony w kosmosie, na orbicie Merkurego. Trudności jest wiele: po pierwsze nieźli przeciwnicy. Po drugie trudny i kręty tor. Należy nie tylko uważać na przeciwników, ale na to, żeby nie wylecieć w przestrzeń kosmiczną. No i oczywiście wszystko na czas. Wygranie jednego wyścigu to nie wszystko, bowiem każdy następny jest trudniejszy od poprzedniego. A to jakieś roboty na torze (drogowe i prawdziwe), a to pochylnie i skocznie - jednym słowem atrakcji nie zabraknie (jedno słowo).



Gra ta jest ciekawą zręcznościówką. Wciąga i daje dużo przyjemności. Grafika na poziomie, animacja bardzo fajna.

OCENA: ✔✔✔✔



Recca -Summer Carnival '92

Ta gra zabija. Naprawdę. Jest to super, super, super, super, super, super, super strzelanka. Dlaczego? Dlatego, że jest szybka, barwna, wystrzałowa i po prostu świetna. Tyle zachwytów a teraz nieco ściślej.

Recca jest zwykłą kosmiczną strzelanką. Mamy stateczek i tabuny przeciwników wywijających esy - floresy na niebie. Wśród podobnych gier wyróżnia się bardzo sprawną animacją, szybkością i ładną grafiką. Scenerie walk są oryginalne, przeciwnicy wciąż się zmieniają, na koniec każdego etapu mamy potwora - olbrzyma. Interesujący jest też zestaw broni, w które można uzbroić swój statek.





Zabawa jest wspaniała. Ponadto trzeba przyznać autorom, że zadbali o to, co wszyscy lubią. Dynamiczna i ubarwiona akcja. W menu mamy dodatkowe opcje dla chcących bić rekordy czasowe (time attack) i punktowe (high score attack). Grafika jest ładna nie tylko w czasie gry - patrz animowane napisy. Muzyka to zdigitalizowany soundtrack i też jest ekstra. Szczerze polecam tą grę, bo jest ona jedną z najlepiej dopracowanych w swej klasie.

OCENA: ✔✔✔✔✔

Bucky O'Hare



W kosmosie odbywa się pojedynek dwóch zielonych wojowników. Zły kapitan Żaba gnoi członków załogi zajęczego kosmolotu. Gracz steruje dobrymi zającami (zielonymi) i będzie musiał przetrwać (czytaj: przejść) na czterech planetach. Każda planeta stanowi swojego rodzaju platformowo - zręcznościowe wyzwanie. Normalka: skakanie, omijanie przeszkód, strzelanie do przeciwników. Tak, to wszyscy znamy, tyle że w tej grze naprawdę wiele jest nowego. Są tu duże obiekty, dobrze animowana grafika, ciekawe scenerie. Nie zawsze idzie się np. cały czas w lewo. Fabuła dostarcza nieoczekiwanych zwrotów i wymyślnych przeciwników. Dla przykładu mogę podać scenę z krokodylami, z których wypełzają małe krokodylątka...

Bucky O'hare jest wybitną przedstawicielką gier platformowo - zręcznościowych. Tu nie ma miejsca na schematy i drętwotę. Ciągle zmieniające się plansze i niemal komiksowa grafika, to podstawowe atuty tej gry. Muzyka wprost zapiera dech (jak na NES) - posłuchajcie muzyczki z perkusją na Czerwonej Planecie...

OCENA: ✔✔✔✔✔



Sesame Street Countdown

Właściwie to nie jest gra, ale zabawa z tym kartridżem jest świetna. Ulicę Sezamkową znają wszystkie dzieci (przynajmniej w Bronxie i Harlemie). Stałym elementem tego telewizyjnego programu jest nauka liczenia i cyfr. Zajmuje się tym postać o niewątpliwej inteligencji - Wampir Odliczacz. I tak samo dzieje się na tym kartridżu - będziemy uczyć się cyfr od zera do dziesięciu. Po angielsku oczywiście (skreślić oczywiście, wpisać ofkors).





Zabawa polega na tym, że poruszamy się postacią Wampira Odliczacza po mieście i szukamy odpowiedniej cyfry. Niech dla przykładu będzie to cyfra 5. Możemy szukać tej cyfry jako pięciu baloników, wyniku odejmowania "7 - 2=... ", pięciu listków na drzewie, lub samej piątki. Atrakcją takiej zabawy jest to, że wszystkie komentarze (w tym śmiech) i nazwy cyfr są słyszalne jako zdigitalizowana mowa. Wampir mówi z perfekcyjnym angolskim (to od Angola) akcentem.

W sumie to niezła zabawa dla chcących nauczyć się liczyć od 0 do 10 po angielsku. Każdy inny gracz też świetnie się ubawi z różnych humorystycznych przygód Wampira Odliczacza. Jak Wam się nie spodoba, to dajcie młodszej siostrze...

OCENA: ✔✔✔✔

No to jadziem, państwo Graczonki!

Dzisiaj cztery kolejne gry NES - owe (czytaj: Pegasusowe). Obserwujemy rynek i wiemy, że pojawiło się tam Super Nintendo i jakieś SEGA'i. Przymierzamy się do tego, ale wszystko w swoim czasie. Na razie przybyła dodatkowa rubryka "Konsolowy Świat", tak więc zerknijcie na nią swym przychylnym okiem (drugie może w tym czasie zerkać na niniejsze opisy).

Do Pograńia, BRØMBA

KONSOLOWY ŚWIAT

Joy dla każdego

W sklepach pojawiło się coś, co nazwano "Interface, Joystick Nintendo". Jest to specjalne urządzonko pozwalające na podłączenie zwykłego dżoja do konsoli typu Nintendo, czyli np. do Pegasusa. Jeżeli jesteśmy szczęśliwymi posiadaczami zwykłego dżojstika (takiego z 9 - stykową wtyczką), to możemy go wetknąć do tego interfejsu, a ten połączyć z konsolą. Na obudowie urządzonka są przyciski START i SELECT oraz przycisk FIRE. Ten ostatni przyda się bardzo, bo na zwykłych dżo jstikach jest zwykle tylko jeden FIRE, a w konsolowych mamy dwa. Z boku inter fejsu umieszczono przełącznik pozwalający na wybranie, który z "fajerów" ma być na interfejsie, a który na dżojstiku.

Bawiłem się trochę tym gadżecikiem i muszę przyznać, że spełnia on dobrze swoje zadanie. Kłopot jest tylko z grami, które wymagają intensywnego używania obydwu przycisków strzału. Zabawa jest wtedy nieco utrudniona: jeden FIRE trze ba naciskać na dżoju, a drugi na interfejsie.

Producentem przedstawionego urządzonka jest firma MATT, znana między innymi z dżojstika "Skorpion".

BRØMBA

The best of SNES

W Polsce najpopularniejszym (jak dotąd) standardem konsolowym jest Pegasus, czyli odpowiednik ośmiobitowego NES. Obserwując sklepy widzimy, że pojawiły się już SNES - y, czyli 16 - bitowe następczynie NES - a. SNES zwane inaczej Super Nintendo różni się od swojej poprzedniczki tak możliwościami, jak i ceną (dużo wyższą). Jeżeli stwierdzimy, że wielu z Was ma SNES - a i istnieje zapotrzebowanie na opisy takich gier, to zajmiemy się tym zjawiskiem dokładniej. Teraz podajemy listę najlepszych tytułów dla tej konsoli, aby pomoc Wam w ewentualnych zakupach. Oznaczenia procentowe w nawiasach wskazują, jak bardzo gra jest dobra. Górna granica 100% jest szczytem marzeń każdego gracza i, jak widać, niewiele gier zbliża się do niej.

BRØMBA

01. Actraiser (91%); platformowa
02. Alien 3 (90%); zręcznościowo-przygodowa
03. Buster Busts Loose! (87%); platformowa
04. Cool Spot (92%); zręcznościowa
05. Desert Strike (88%); strzelanina
06. Dragon's Lair (93%); zręcznościowa
07. F - Zero (91%); zręcznościowa
08. Jimmy Connors Tennis (93%); sportowa
09. Jurassic Park (84%); przygodowo-zręcznościowa
10. Lamborghini (91%); wyścig
11. Lemmings (81%); zręcznościowa
12. Mario All-Stars (99%); zręcznościowo-platformowa
13. Mario Is Missing (92%); zręcznościowo-przygodowa
14. Parodius (87%); strzelanina
15. Pilotwings (91%); symulacja lotu
16. Sim City (94%); strategiczno-logiczna
17. Soul Blazer (89%); zręcznościowa
18. Spindizzy Worlds (91%); platformowo-zręcznościowa
19. Starwing [Starfox] (96%); strzelanina w kosmosie
20. Street Fighter II (94%); sport - zręczność karate
21. Street Fighter II Turbo (96%); sport-zręczność Karate
22. Super Ghouls 'N' Ghosts (87%); zręcznościowa
23. Super Mario Kart (82%); wyścigowo-zręcznościowa
24. Super Mario World (98%); zręcznościowa
25. Super Probotector (88%); zręcznościowa
26. Super Smash TV (93%); zręcznościowa
27. Super Star Wars (87%); zręcznościowo-przygodowa
28. Super Tennis (96%); sportowa
29. Top Gear (93%); wyścigowa
30. Top Gear 2 (87%); wyścigowa
31. Troddlers (87%); zręcznościowo-platformowa
32. UN Squadron (92%); zręcznościowa
33. Wing Commander (89%); zręczność - symulacja - strzelanie
34. Zelda III: A Link to the Past (93%); przygodowa
35. Zombies (92%); przygodowo-zręcznościowa

Osprzęt

Na angielskim rynku gadżetów konsolowych (i nie tylko) niepodzielnie panuje firma SpectraVideo. Osprzęt z serii nazwanej "LOGIC 3" obejmuje pełną gamę dżojstików, powiększacze ekranów do GAME BOY'a i GAME GEAR - a, zasilacze, pokrowce, torby, wymyślne manetki itp. itd. Są to wyroby solidne i dostępne po rozsądnych cenach.

SpectraVideo zaczyna swoją ekspansję do ojczyzny gier video – Japonii. We współpracy z Nissho Iwai rozpocznie się atak na bardzo trudny do przełamania opór japońskiego rynku. Jeżeli to się uda, to w połączeniu z sukcesami w Australii "LOGIC 3" znacząco zwiększy swoje wpływy na tzw. "rejonie Pacyfiku". Miejmy nadzieję, że niedługo i nasz polski rynek dostanie coś z dżojstikowych przysmaków "LOGIC'a" i nie będziemy musieli kaleczyć rąk na jakiś pajęczakach.

BRØMBA

Wieści ze świata grania

Na **GAME BOY'a** przygotowywana jest supergra. Będzie nosić tytuł "Wario Land". Przekręcenie pierwszej litery w tytule da nam inny gejmbojowy przebój - "Mario Land" - i nic dziwnego, bowiem "Wario" jest jakby anty Mario Brosem. Przygody złego grubasa Waria mają być najbardziej urozmaiconą i dopracowaną grą na popularną konsolę kieszonkową.

"MORTAL KOMBAT 2" ma się pojawić w wersji dla Super NES na gwiazdkę tego roku. Będzie to jedna z najdynamiczniejszych i najbardziej morderczych gier dla tego urządzenia.

"JURASSIC PARK" pobił wszelkie rekordy w sprzedawaniu związanych z nim dupereli (czytaj gadżetów). Świetnie sprzedawały się wszystkie gry, w tym i kartridże do GAME BOY'a. Na angielskim rynku pojawiło się nowe dziwo związane z tym oskarowym filmem. Jest to tekturowo - plastikowy pokrowiec na GAME BOY'a, pomalowany w charakterystyczne dla filmu logo, kolory i dinozaury. W pudełku wycięto dziurę na ekran, klawisze i... to wszystko. Niby głupota jakich mało, jednak nieźle się sprzedaje.

"DOUBLE DRAGON" - na tym wychowały się zastępy amerykańskich małolatów. Teraz jakiś cwany producent filmowy zamierza wypuścić film o przygodach karateków. Oczywiście będzie nosił tytuł "Double Dragon - The Movie".

Zabójczy **"MORTAL KOMBAT"** też czeka na swą ekranizację. Kalifornijska grupa producentów kryjąca się pod nazwą New Line Cinema podobno ostro zabrała się za "mortalowy" projekt. Nic nie wiadomo ani o scenariuszu, ani o aktorach, jednak ma być to ostre kino akcji. A mogło być inaczej?

ID SOFTWARE we współpracy z IMAGINEER wypuściło **"WOLFENSTEIN - a 3D"** w wersji dla Super NES. Ta legendarna już gra przyciąga teraz konsolowych graczy swym wysublimowanym romantyzmem zabijania złych hitlerowców. Wersja dla Nintendo prawie niczym się nie różni od wersji dla peceta, ponieważ wykorzystuje dodatkowe możliwości przetwarzania grafiki ukryte w SNES - owym procesorku. W Anglii przyjemność ta kosztuje 50 funtów. Brawo, konsolowicze czekają teraz na "Dooma"...

GREMLIN-y wypuściły dla Super NES zaną z Amigi grę **"ZOOL"**. Zachowano wszystkie bajery, wspaniałą grafikę i tempo akcji. Grę można kupić tylko (jak dotąd) w Anglii za 45 funtów.

Sylvester Stallone atakuje Super NES. Pojawiła się gra **"CLIFFHANGER"** (u nas w kinach znane jako "Na krawędzi") wydana przez SONY IMAGESOFT. Zabawa polega na skakaniu przez duże przepaście, powodowaniu lawin i ogólnych górskich igraszkach z terrorystami. Gra nie uzyskała wysokich not w recenzjach specjalistycznych pism, co na pewno nie przeszkodzi, aby była jedną z popularniejszych gierek.

SONY IMAGESOFT wyprodukowała jeszcze jeden tytuł oparty o film. Tym razem będziemy skakać i walczyć ramię w ramię z Arnoldem S. w grze pt. **"LAST ACTION HERO"**. Gra jest prosta jak lewy sierpowy Arniego, więc będzie się podobać wszystkim pragnącym się wyżyć. Angielskie pisma o grach oceniły tę pozycję krótkim komentarzem: "Bohaterowie?, Ech,... nie".

W polskim miesięczniku o grach komputerowych "TOP SECRET" pojawiła się nowa rubryka pt. **"Konsolowy świat"**. Ma ona przybliżyć grającym coraz popularniejszą tematykę wszelkich konsol komputerowych, znanych w tym kraju jako "gry telewizyjne".

wieści zebrał BROMBA

LISTA PRZEBOJÓW

Na trzy - cztery, panie komendancie!

Uszanowaneczko wszystkim, którzy grają jedząc, siedzą grając, myślą siedząc i biegną kucając. Tak się jakoś ostatnimi czasy porąbiło, że lista naszych przebojów została, delikatnie mówiąc, olana. No, ale od tego numeru postaramy się, aby wrócił dawny nieporządek i aby wszystko wróciło do normy. Zacznijmy jak zwykle od tego co w świecie gier piszczy.

Nie jest dobrze. Tak, wszyscy myśleli, że ósemki jeszcze trochę pociągną, a tu okazuje się że na zachodzie (takie ładne określenie), nie mówi się już dawno o komputerach ośmiobitowych, a zaczyna się mówić nawet o recesji komputerów 16 - bitowych. Ich miejsce mają zająć (czyt. zajmują) konsole do gier. Na przykład Naczelny z Haszakiem, właśnie wrócili z targów producentów gier w Londynie i z tego co mówią to: Amiga upadła, w jej miejsce wchodzi konsola CD - 32. Atari ST sprowadza się już tylko do JAGUARa, którego i tak nie widać. Oczywiście SNESy, Nintenda i inne konsole buszują po rynku gier i cieszą się z życia. Z komputerów ostał się ino PeCet, ale jego standardowa konfiguracja do gier, to 486 z zegarem minimum 25Mhz, no i oczywiście koniecznie z CD - ROMem.

Takie to chmury zbierają się na zachodzie i z tego co wiem, wkrótce dotrą i do nas. Jeszcze trochę i gry będą wydawane tylko na kompaktach CD. Jest to koszt jaki musimy ponosić za niesamowite tempo rozwoju techniki, ale są też korzyści: super piękna grafika, szybkie, dynamiczne gry, piękna digitalizowana muzyka, rozbudowane programy, niesamowite zbliżanie się do virtual - reality. Nic nowego. Przecież ja już o tym mówiłem i jest to nie uniknione.

Wszystko to mówię nie po to, aby dobić naszych czytelników, ale żeby uprzedzić zdarzenia, które wkrótce nadejdą. Takie są perspektywy rozwoju przemysłu gier i jeżeli ktoś nadal chce być na czasie, będzie musiał albo rozbudować sobie konfigurację PeCeta, albo kupić sobie którąś z szesnastobitowych konsol do gier (i to już wkrótce).

Co się tyczy NINTENDOWCÓW, to pewnie zauważyliście, że macie już dwie kolumny, a jak będziecie przysyłać dużo listów z prośbami o poszerzenie tego działu to może się da coś zrobić.

No to cześć Wam!!!

EMILUS

HITY świat

COMMODORE
1. MAYHEM IN MONSTER.
2. TURRICAN II
3. CREATURES II
4. PIRATES
5. TURRICAN
6. THE LAST NINJA
7. THE LAST NINJA II
8. ZAK MCKRACKEN
9. CREATURES
10. GREAT GIANNA S.

ATARI ST
1. FRONTIER: ELITE 2
2. ZOOL
3. LEMMINGS II
4. CHAMP. MANAG. '93
5. SENS. SOCCER 92/93
6. COLOSSUS CHESS X
7. THE CHAOS ENGINE
8. STREET FIGHTER II
9. STRIKER
10. SECRET OF M. ISL.

AMIGA
1. CANNON FODDER
2. FRONTIER: ELITE 2
3. PREMIER MANAGER 2
4. THE SETTLERS
5. MORTAL KOMBAT
6. SKIDMARKS
7. CHAMP. MANAGER 93
8. SENS. SOCCER 92/93
9. JURASSIC PARK
10. CH. MANAGER ITALIA

PC
1. FRONTIER: ELITE 2
2. TFX
3. NETWORK Q RAC R.
4. INDYCAR RACING
5. FLIGHT SIMULATOR 5.0
6. JURASSIC PARK
7. LEMMINGS II
8. SAM & MAX
9. SENS. SOCCER 92/93
10. STAR TREK

HITY eksperci

NINTENDO
1. JURASSIC PARK
2. BATMAN RETURNS
3. MONSTER IN MY P.
4. ROD LAND
5. D. J. BOY
6. DOUBLE DRAGON III
7. FELIX THE CAT
8. HOOK
9. HOSTAGES
10. PRINCE OF PERSIA

ATARI XL/XE
1. MEGABLAST
2. DROGA WOJOWNIKA
3. NAJEMNIK II
4. SEXVERSI
5. CYWILIZACJA
6. PYRAMID
7. TAGALON
8. ALCHEMIA
9. WŁADCA
10. SPEED MATTER

AMIGA
1. MANCH. U. P. L. CHAMP.
2. TFX
3. LEGACY OF SORASIL
4. DARKMERE
5. CENTER COURT
6. KING'S QUEST VI
7. SIMON THE SORCERER
8. S. SOCCER WORLD CUP
9. APOCALYPSE
10. ZOOL 2

PC
1. SSN - 21 SEAWOLF
2. F - 14 FLEET DEF.
3. RAPTOR
4. ULTIMA VIII
5. STARLORD
6. WILSON GOLF
7. RAVENLOFT
8. ARENA
9. SIM CITY 2000
10. GOD OF THUNDER

HITY listy

NINTENDO
1. DOUBLE DRAGON III
2. PRINCE OF PERSIA
3. JURASSIC PARK
4. BATTLE TOADS
5. STREET FIGHTER II
6. D. J. BOY
7. MONSTER IN MY P.
8. SUPER TURTLES III
9. ROBOCOP III
10. R. A. F. WORLD

ATARI XL/XE
1. MIECZE VALDGIRA II
2. WŁADCY CIEMNOŚCI
3. GLOBAL WAR
4. BARAHIR
5. SMUŚ
6. BARBARIAN
7. NAJEMNIK POWRÓT
8. SPY MASTER
9. SUPER FORTUNA
10. SPY VS SPY III

AMIGA
1. MORTAL KOMBAT
2. CANNON FODDER
3. GUNSHIP 2000
4. THE SETTLERS
5. DESERT STRIKE
6. SYNDICATE
7. LOTHAR MATHAUS
8. FURRY OF THE F.
9. GOBLINS III
10. DUNE II

PC
1. DOOM
2. MORTAL KOMBAT
3. ALONE II
4. SIM CITY 2000
5. THE LOST VIKINGS
6. SPEAR OF DESTINY
7. ALONE
8. SANGO FIGHTER
9. PRINCE II
10. EVASIVE ACTION

COMMODORE
1. TAG TEAM WREST.
2. FRED'S BACK III
3. COLONY
4. SLICKS
5. SECURITY ALERT
6. KELL TOUR
7. PARSEC
8. KLĄTWA
9. N. THE AARDVARK
10. STRIKE FLEET

SHITY

NINTENDO
1. GALAGA
2. BUGS BUNNY
3. CONTRA
4. GODZILLA
5. BINARY LAND

ATARI XL/XE
1. GUARD
2. CAVEMAN
3. PIEKIEŁKO
4. ADAX
5. HANS KLOSS

AMIGA
1. FORTUNA
2. CISCO HEAT
3. SNOOKER
4. MORPH
5. DIABOLIK

PC
1. ALCATRAZ
2. TARGHAN
3. STREET FIGHTER
4. COLGATE
5. TROLLS

COMMODORE
1. HOOK
2. OPERATION WOLF
3. ROBOCOP
4. ASTERIX
5. MOONWALKER

PRENUMERATA

Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 80 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średniozaawansowanego w posługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

Redagowany dla osób, które:

- chcą być na bieżąco z techniką komputerową,
- chcą doskonalić swoje umiejętności,
- chcą wiedzieć co kupić,
- wykorzystują komputer do nauki,
- lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stałe rubryki pisma: **Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Giełda, Po dzwonku, Co jest grane.**

W każdym numerze konkurs i cenne **nagrody.** Cena detaliczna **Bajtka** – 18 tys. zł, w prenumeracie 15 tys. zł.

Top Secret – wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

Lista Przebojów -
jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.

Listy -
przegląd korespondencji redakcyjnej.

Tips'n Tricks -
czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy „utknęli", albo mają „drewniane ręce".

Cena detaliczna – 18 tys. zł, w prenumeracie 15 tys. zł.

Commodore & Amiga - miesięcznik poświęcony w całości komputerom **C-64 i Amiga**. Jego lekturę polecamy wszystkim właścicielom (i przyszłym posiadaczom) tych popularnych maszyn. Znaleźć tam można opisy programów, sprzętu, peryferii, ciekawostek. Specjalny dział dla początkujących pozwala „świeżo upieczonym" nabywcom poznać podstawy programowania i obsługi komputera.

Miłośnicy majsterkowania znajdą praktyczne opisy pozwalające wykonać samodzielnie drobne usprawnienia posiadanego sprzętu.

Commodore & Amiga prezentuje również gry, są one specjalistycznym uzupełnieniem Top Secret. Cena detaliczna **C&A** – 15 tys. zł, w prenumeracie 10 tys. zł.

Atari-magazyn - jedyny w Polsce poważny miesięcznik poświęcony w całości komputerom Atari. Drukowany w nakładzie 30 tys. egzemplarzy. Redagowany zgodnie z zasadą „dla każdego coś miłego". Znajdziesz w nim:

- opisy różnych rozwiązań sprzętowych oraz testy sprzętu
- opisy najnowszych (i nie tylko) programów
- kursy programowania, MIDI, DTP...
- porady techniczne i nie tylko
- opisy gier...

Atari-magazyn będzie doskonałą lekturą dla wszystkich posiadaczy – zarówno małych jak i dużych Atari, początkujących i zaawansowanych. W prenumeracie już wkrótce. Cena detaliczna – 20 tys. zł.

Tytuł	6 kolejnych numerów	12 kolejnych numerów	Liczba egzemplarzy
Bajtek	90000	180000	
C&A	60000	120000	
TOP SECRET	90000	180000	

Kupon ważny do 31.07.1994 r.

Co by zaprenumerować...

Bajtek – Magazyn komputerowy dla wszystkich - początkujących i zaawansowanych, dużych i małych, 8- i 16- bitowych.


Miesięcznik dla posiadaczy C-64 i Amig - programowanie, używanie, kabelki, stacje, czyli wszystkiego po trochu.

TOP SECRET – Supermagazyn o grach nie wymagający specjalnego reklamowania.

PRENUMERATA TO TANIEJ I PEWNIEJ



Dziękujemy sami sobie za wypożyczenie postaci.

Listy

STRUSIE, KIWI I INNE

I jeszcze jedno. Ponieważ jestem nielotem, czy moglibyście mi wyjaśnić, na czym polega wasz triumwirat, kto, co i jak?

Czacha, Wrocław

No wiesz! Dobry Przyjacielu, jak można nie rozumieć tak oczywistych rzeczy? Niemniej jednak dla wszystkich, którzy się pogubili, wyjaśniamy jeszcze raz: Triumwirat jest ekipą, która powstała jako wyraz protestu przeciwko ekipie, która powstała jako wyraz protestu przeciwko ekipie, która kiedyś tu pracowała, a teraz podobno też wydaje jakieś pisemko. Ta ostatnia ekipa też protestowała przeciwko jednej ekipie ale to już inna historia... Jak sama nazwa wskazuje, Triumwirat składa się z dwóch osób: Emilusa i Sir Haszaka. Stara ekipa to Zepsół w składzie powszechnie znanym, zaś tę scenę ubarwia nasz tandem, starając się zachować bezstronność i neutralność, w każdym razie do chwili, gdy jedna ze stron uzyska znaczącą przewagę w tych sporach.

OŚWIADCZENIA

Jestem spectrumowcem i jestem dumny z mojej maszyny! Każdy commodorowiec jest moim wrogiem. Dawajcie więcej opisów za ZX - a.

Adam S., Jaworzno

Ja, niżej podpisany Alex jestem posiadaczem 15 - letniego, rozsypującego się Opla Kadetta i jestem dumny z mojej maszyny! Każdy posiadacz "Syreny" jest moim wrogiem. Mój pojazd czasem się pali, czasem mu coś odpadnie, a czasem po prostu nie rusza, a jak już ruszy, to pali 12l ropy na 100 km. Słowem w pełni Cię rozumiem drogi Czytelniku i życzę dalszej satysfakcji z posiadania wspaniałego ZX-a.

WYJAŚNIAMY

Dlaczego zlikwidowaliście rubrykę "Listy"?

Maciek Ch., Ostrołęka

Zlikwidowaliśmy rubrykę "Listy" ponieważ uznaliśmy, że nie jest ona potrzebna naszym czytelnikom. Jak zauważyłeś, już od jakiegoś czasu nie ukazuje się ona na naszych łamach.

CKLIWIE I ROMANTYCZNIE

Pewnie i tak jesteście na mnie wściekli za moje poprzednie listy, albo obrażeni za ten... A może je po prostu lekceważycie. (...) Muszę uczciwie przyznać, że jeśli ktoś by mi nabluzgał, tak jak ja wówczas Wam, to nie przyjmowałbym szczególnie ciepło jego uwag...

Jaromir K., Kraków

Wiesz, po ponad dwóch latach czynnej służby na daleko wysuniętej placówce karnej o obostrzonym reżimie, jaką jest nasza redakcja, niewiele jest już nas w stanie wzruszyć. Twoje listy pamiętamy doskonale, rzeczywiście były ostre, ale na tyle dobrze umotywowane, że nic do Ciebie nie mamy. Dziękujemy za stałą korespondencję, przebaczamy i prosimy o przebaczenie, lejemy (wodę) na miecze i wszyscy razem odchodzimy w stronę zachodzącego słońca, które nie zważając na to spokojnie stoi w zenicie...

ŚMIERDZĄCA SPRAWA

(...) Zapach farby drukarskiej nie należy do najprzyjemniejszych, a krótkowzroczni muszą go na okrągło wąchać. Zlitujta się nad nimi. Czy nie dało by się do niego dolać trochę perfum? (...)

Rabin Hood

dok. na str. 41

PRENUMERATA

Zapaszamy do penumerowania czasopism Wydawnictwa Bajtek.

Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać pół roku lub cały rok.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Zamówione egzemplarze przysyłamy równocześnie lub przed ukazaniem się w kioskach.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:
  - ❑ wyciąć znajdujący się obok kupon,
  - ❑ do tabelki znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy,
  - ❑ wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe,
  - ❑ odcinek oznaczony słowem „odpis" (zawierający z drugiej strony wypełniony kupon z zamówieniem) przysłać na adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, ul. Rapperswilska 12, 03–956 Warszawa.
- Na kopercie z kuponem prosimy wyraźnie napisać „PRENUMERATA".
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Kupon należy przysłać na co najmniej dwa tygodnie przed ukazaniem się czasopisma w kioskach.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty **jednego z naszych czasopism** wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 240 tys. zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 1050 tys. zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza — prosimy o kontakt listowny.

Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Rapperswilska 12, 03–956 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9–17, tel. (02) 617–50–70, prenumeratą zajmuje się pani Alicja Baczyńska).

Odcinek do wysłania

Zł ....
Słownie zł ....
....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

odpis

Datownik

podpis przyjmującego

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....
Słownie zł ....
....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....
Słownie zł ....
....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty

Zł ....
Słownie zł ....
....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa

Bank Agrobank S.A. 470005-1334-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

CENNIK OGŁOSZEŃ

na II kwartał 1994

Jeśli masz wrażenie, że Twoje ogłoszenia giną wśród innych, nie trafiasz do wszystkich zainteresowanych, oczekujesz promocyjnych cen i korzystnych warunków – skorzystaj z naszej oferty.

	Bajtek	TOP SECRET	C&A	ATARI
Nakład	81000	130000	70000	25000
Format	A4	A4	A4	A4
Objętość	64+4	48+4	48+4	48+4
Ogłoszenia czarno-białe				
1/4	3	3	2	1
1/2	6	6	4	2
1/1	10	10	8	4
Ogłoszenia kolorowe (kreda)				
1	15	25	15	7
II, III okładka	22	25	18	8
IV okładka	30	35	25	10
Oferta specjalna				
1/16	0.8	0.8	0.4	0.4

1. **Reklamy kolorowe drukowane są na papierze kredowym.**
2. **Zniżki:**
   - 5% zniżki za reklamę w trzech kolejnych numerach,
   - 10% za reklamę w sześciu kolejnych numerach,
   - 15% za reklamę w dwunastu kolejnych numerach,
   - 10% za płatność gotówką na 40 dni przed opublikowaniem reklam i ogłoszeń.
3. Specjalną ofertę stanowią tanie, nie podlegające rabatom, czarno-białe ogłoszenia 1/16 o wymiarach 40x60 mm, których treść można przesłać pocztą. Warunki:
   - nie mogą zawierać grafiki ani LOGO firmy,
   - nie mogą mieć więcej niż 400 znaków,
   - przesyłka musi zawierać kopię dowodu wpłaty.
4. **Do podanych cen doliczane jest 22% VAT-u.**
5. Wszelkie dalsze wyjaśnienia i informacje – Dział Reklamy **Wydawnictwa Bajtek, ul. Rapperswilska 12, 03-956 Warszawa, tel./fax 617-50-70.**

Bajtek® WYDAWNICTWO

Uwaga: Kupony prosimy nakleić na kartkę pocztową i wysłać na adres: Top Secret, ul. Wspólna 61, 00-687 Warszawa

Wpisz nazwisko żeby wziąć udział w losowaniu nagród!

Kopalny powinien się udać:
na moczary
góra Szczyt Tajności

Postaw lub narysuj!

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr: ....
kod,miejsc.: ....

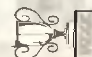
SHITY
1 2 3 4 5 6 7



Tu wklej swoje zdjęcie

Lista przebojów komputera typu:

HITY
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



XYWA:

LOTERIA KORESPONDENTÓW

Przychodzą do nas masy listów, kartek pocztowych, pergaminów, glinianych tabliczek, lasek (dynamitu) i inne takie przyjemne korespondencyjne niespodzianki. Postanowiliśmy jakoś wynagradzać piszących do nas Czytelników. W tym celu uruchamiamy naszą małą i niezależną od wszystkich innych konkursów loterię korespondentów. Zasady są proste:

1. W losowaniu bierze udział cała (nawet od Krzysia K.) korespondencja do redakcji - oczywiście należy podać swój adres.
2. Wygrywa 30 listów miesięcznie. Nagrody to książki (nie przekładaj strony!) ufundowane przez wydawnictwo "Iskry" w osobie tatusia Alexa. Oczywiście nie dostaną wam się żadne smuty, tylko przyzwoita literatura fantastyczna, przygodowa czy muzyczna. Np. w tej turze poszło kilkanaście "Encyklopedii Rocka" (cena prawie 200 tys. zł.) kilka sztuk "Przygód Hucka" i sporo z serii "Amber" Rogera Zelaznego.
3. Do każdej wygranej będziemy dodawać rodzaj dyplomu uznania za współpracę - jak zwykle z podpisami członków redakcji!

Red-Alex-ja (redakcja)

A oto pierwsza lista zwycięzców:

Michał Markowski, Warszawa; Kamil Grabarczyk, Dęblin; Wojciech Sadzyński, Oleśnia; Michał Ogorzałek, Gdańsk; Jaromir Król, Kraków; Maciek Betles, Chełmek; Tomek Szumiata, Szczecin; Michał Rutkowski, Płock; Tomasz Szulc, Działdowo; Andrzej Kidaj, Lublin; Janusz Mrzigod, Tychy; Adrian Sokół, Jaworzno; Paweł Gałka, Płock; Grzegorz Dziechciarz, Oleszyce; Adam Szymanowski, Komorniki; Bartosz Soból, Myślenice; Jakub Ziobro, Krościenko Wyżnie; Bartosz Hałas, Twardogóra; Tomasz Jerzyk, Strzelce Krajeńskie; Marek Piechaczyk, Poznań; Adam Słoma, Zamość; Rafał Kurek, Solec Kujawski; Mariusz Kwaśniewski, Warszawa; Marcin Pierzchała, Chełmno; Michał Michałowski, Gdańsk; Marcin Kisiecki, Polkowice; Marek Majeranowski, Bytom; Jakub Synoradzki, Inowrocław; Jan Zawiła, Kraków; Adam Sokołowski, Jaworzno.



Jeszcze chwileczkę...

Zgodnie z zapowiedzią powinniśmy teraz ogłosić listę pierwszych nagrodzonych w naszym nieustającym konkurso-opowiadaniu o piwie, mieczu, Kopalnym i paru innych typkach. Niestety. Zostaliśmy zrobieni w balona, wystrychnięci na dudka czyli wystawieni do wiatru*. Reebook wycofał się ze sponsorowania nagród dla Was. Tym samym kraina, w której toczy się akcja, zmienia nazwę, a ogłoszenie listy nagrodzonych odwleka się co nieco, ale nie za dużo. Znalazła się już gotówka na nagrody, jak tylko ją w sensowny sposób zagospodarujemy ogłosimy KTO i CO dostanie. O czym donosi Wasz zrozpaczony

Naczelny

*niepotrzebne skreślić

Rozwiązanie konkursu NINTENDO

Oto rozwiązanie cudnego konkursu, w którym mogliście wygrać równie cudowną konsolę PEGASUS. Nagrodę ufundowała firma BOBMARK Int., ta sama, która jest wyłącznym dystrybutorem gier PEGASUS w Polsce i opisywanych u nas kartridży.

Konkurs był szalenie trudny, ale nie ze względu na jego treść. Czas był tym, co bardzo podniosło skalę trudności, bowiem Top Secret ukazał się w kioskach później, niż chcieliśmy. Tak więc niektórzy mieli zaledwie dzień (lub pół) do rozwiązania konkursu i przysłania rozwiązania w wyznaczonym terminie. Pomimo to, znalazło się wielu śmiałków stojących na wysokości zadania ("Oblicz pole wycinka koła, jeżeli jego... ").

Szczęśliwego zwycięzcę wylosowałem osobiście, nadzorowany przez Pana Emiliusa i jednym okiem Syr Haszaka. Zwycięzcą został BARABASZ TOMEK, 33 - 200 Dąbrowa Tarnowska, ul. Jagiellońska 56. Barabaszu Tomku prosimy Cię o kontakt ze mną (BR0MBĄ), w celu ustalenia formy odbioru nagrody.

Dziękuję wszystkim za udział w konkursie i polecam uważne studiowanie konsolowych stron - może znowu pojawi się jakiś podchwytliwy konkurs?

Acha, jeszcze przekręcone tytuły:

1. Brings Bunny
2. Black to the Future II/III
3. Mario Bross 3
4. Druck Tales
5. Prince of Percia
6. Moonster in my Pocket
7. Jurrasic Park
8. Magiciann

... i nic więcej, ani mniej.

BRØMBA, the Console Leader

Rozwiązanie konkursu histerycznego

Jakoś tak dawno, dawno, temu, za wieloma numerami został ogłoszony konkurs histeryczny. Jego rozwiązanie przesuwało się z numeru na numer, aż w końcu teraz nadszedł czas na podanie zwycięzców. Przypomnę, że konkurs był prosty, łatwy i chyba przyjemny. Trzeba było sięgnąć pamięcią w przeszłość i podać producentów gier, których tytuły podałem. Odpowiedzi przyszło kilkadziesiąt, ale spośrod nich dobrych było tylko sześć. Odpowiedzi tychże czytelników zostają nagrodzone prenumeratami TOP SECRETu. Zanim ogłoszę listę zwycięzców podam jeszcze prawidłowe rozwiązanie konkursu:

PLATOON - OCEAN; RAID OVER MOSCOW - U. S. GOLD; KNIGHT LORE - ULTIMATE; EXOLON - HEWSON; TIR NA NOG - GARGOYLE GAMES; MOVIE - IMAGINE; FIGHTER PILOT - DIGITAL INTEGRATION

A oto zwycięzcy: Jolanta Olejak, Bielsko - Biała; Michał Pasternak, Lublin; Artur Marciniak, Łódź; Filip Majsak, Warszawa; Natalia Nowak, Poznań; Wojciech A. Heczko, Puławy.

Wasz przysłowiowy Koń

SAVEGAMY

Witajcie o prześwietni. Wroga kampania antypropagandowa prowadzona przez Naczelnego i jego tłuszczę usiłowała doprowadzić do znaczących zmian w tej to przesławnej rubryce, co mogłoby się skończyć źle, a nawet jeszcze gorzej. Jednakowoż wzięliśmy sobie niektóre jego uwagi do serca (czy co tam mamy), dzięki czemu rubryka będzie prowadzona teraz jeszcze lepiej i porządniej niż do tej pory. (A&G - nie uprawiajcie propagandy, weźcie się do roboty. N.)

Ostnimi czasy rozleniwiliśmy się nieco (oczywiście winę za taki stan rzecz zrzucamy wyłącznie na Święta Dużej Nocy i opilstwo Emilusa) i przez to w dzisiejszym odcinku naszego serialu będziemy wyłącznie bazować na Waszych pocztowych dokonaniach.

Pierwszym zawodnikiem, który przekroczył linię mety jest Karol Grodecki. Nadesłał on SAVE'Y do gierek Syndicate i Warlords 2. Obie są niezłe, mimo że ta druga już nie najświeższa i tak warto w nią pograć.

SYNDICATE: gra tworzy SAVE'Y w podkatalogu SAVE, nazywając je 00.gam, 01.gam itd. aż do 09.gam. Odpowiadają one dziesięciu "slotom" w opcji SAVE gry. W każdym z nich od bajtu 20 (decymalnie) włącznie zapisana jest ilość pieniędzy naszej drużyny, wpisać możemy zatem FF FF FF (hex).

Tym, którzy nie lubią grzebać się w plikach (jak oni mogą!) pozostają cheat'y. Wystarczy nazwać swój oddział COOPER TEAM (mamy wtedy wszystkie moduły V3).

WARLORDS 2: gra tworzy SAVE'Y w podkatalogu SAVE, nazywając je save0.dat, save1.dat itd. Od bajtu 473 (decymalnie) włącznie zapisana jest ilość gotówki w trzech kolejnych bajtach, wpisujemy zatem FF FF FF (hex).

Drugim zawodnikiem zajmującym pierwsze miejsce (he he) jest Marek Szubert z Zielonej Góry. Rozpracował on ELITE, LightSpeed, oraz Strike Commandera.

ELITE (pierwsze): w grze sami nadajemy nazwy plikom SAVE'ÓW zatem nie ma problemu z ich późniejszym odnalezieniem. Od bajtu 136 (decymalnie) włącznie rozpoczyna się w nich ilość gotówki. Marek proponuje wpisanie od tego miejsca 40 42 0F (hex), znacznie bardziej skuteczne będzie FF FF FF (hex), lecz wtedy gra czasmi się zawiesza.

Light Speed: tutaj zmieniać będziemy plik główny LIGHTSPED.EXE (pamiętajmy o zrobieniu kopii bezpieczeństwa). Należy w nim odszukać ciąg bajtów E9 BE 03 A1 F3 i zamienić na 90 90 90 A1 F3. Dzięki temu uzyskamy lepszą broń.

Strike Commander: dokuczać nam w tej grze będzie głównie brak broni. Liczba poszczególnych rakiet i bomb zapisana jest w pliku SAVE'U w następujących miejscach:

bajt (hex)	rodzaj broni
16F	AIM - 9J
171	AIM - 9M
173	AGM - 65
175	DURANDAL
177	MK - 20
179	MK - 82
17B	GBU - 15
17D	LAU - 3
17F	AIM - 120

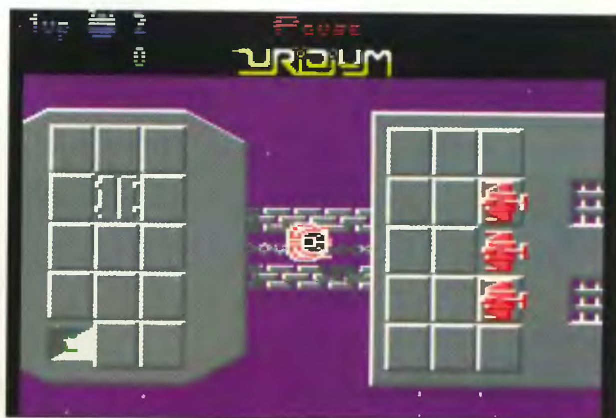
W każdym z tych bajtów możemy wstawić wartość FF (hex) co da nam 255 egzemplarzy danego pocisku bądź bomby.

To już niestety wszystko miłe siaczki, tak to już bywa jak się autorom nie chce wziąć do roboty (nam i oczywiście również Wam). Rzecz jasna obiecamy poprawę - następny odcinek będzie jeszcze lepszy, o ile wrócimy bezpiecznie z łagru na Syberii dokąd przezornie ma zamiar wysłać nas Naczelny. Nic to jednak. Jak na razie gratulujemy, dziękujemy i prosimy Karola i Marka o jeszcze - innych oczywiście też. Chwała im rzecz jasna. W naszych poronionych umysłach rodzi się już nawet pomysł przyznawania dyplomów za opublikowane SAVE'Y (w końcu TNT nie lepsze), gdy tylko takowe wymyślimy, to rzecz jasna prześlemy wszystkim, którzy wnieśli wkład w tą prześwietną rubrykę od początku jej istnienia. Khe... i to by było na tyle...

Alex&Gawron

Uridium

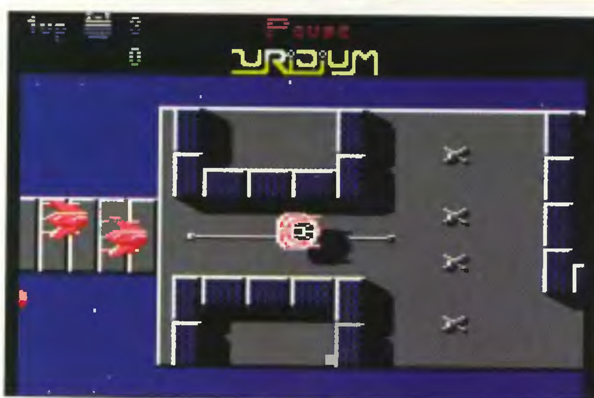
Stare ale jare



Wszystkie dobre gry są takie jak dobre wino - z upływem czasu stają się jeszcze lepsze. Wielokrotnie zresztą już podkreślaliśmy to w tej rubryce. Podobnie jest z Uridium, jedną z lepszych strzelanin jakie napisano w ogóle. Nie imają się jej nawet usprawnienia, według opinii wielu naszych kolegów niedawno wyprodukowana druga część (czyli jak łatwo się domyśleć Uridium 2) jest dużo gorsza od swej poprzedniczki. Cóż, może to i sentyment, my jednak twierdzimy, że w tej grze jest COŚ.

Do rzeczy jednak, o co tutaj chodzi? Otóż, jak to drzewiej bywało, w kierunku Ziemi zmierza armada statków kosmicznych bliżej nieznanego pochodzenia. Wszelkie sondy zwiadowcze giną w ich pobliżu, próba nawiązania kontaktu również zawodzi. Tak więc - klasyczny najazd obcych, jakich to już wiele w historii ludzkiej rasy bywało. Postanawia się go rozwiązać również klasycznie, wysyłając przeciwko wrażej armadzie super, hiper, very extra statek bojowy, pilotowany przez Ciebie.

No może przesadziliśmy, tak naprawdę to wysyłany jest duży statek transportowy wiozący w swych wnętrznościach trzy myśliwce. Na miejscu okazuje się, że wrogich krążowników jest czternaście, a na dodatek każdy z nich wykonany jest z innego metalu - od cynku, do niedawno odkrytego galaxium. Rzecz jasna każdy jest silnie broniony przez bandy myśliwców, dział przeciwlotniczych (uciekać) oraz szybkich statków szturmowych przed którymi jedyną ucieczką jest jak najszybsze zniszczenie danego krążownika. Jak to uczynić? Cóż, dla wytrawnego pilota nie jest to zadanie trudne. Otóż przedzierając się przez zwały nieprzyjaciół i uważając by nie rozbić się o przeszkody "terenowe" odnajdujemy wolne lotnisko, po czym czekamy na komunikat "Land now!" Wtedy przelatujemy nad nim w kierunku oznaczonym strzałkami - nasz statek sam wyląduje, zaczepi minę jądrową i czmychnie...



Jak już powiedzieliśmy przed nami czternaście poziomów, setki wrogich pojazdów, zdradliwych "zaczepów" na powierzchni statku i... godziny dobrej, szybkiej zabawy!!!

A gdy dojdziemy do końca, to zrobią z nami to, co zwykle, czego serdecznie wszystkim Wam życzą

Alex&Gawron

DRACONUS II

Firma "Zeppelin Games" wydała drugą część "Draconusa". Nie różni się ona wiele od pierwowzoru: taka sama grafika, efekty dźwiękowe i muzyka, takie samo ustawienie pułapek w niektórych komnatach... Za to labirynt jest inny: duża liczba pułapek (nie zaznaczonych na mapie) pozytywnie wpływa na atrakcyjność gry. Teraz dość smętów i przechodźmy do meritum.

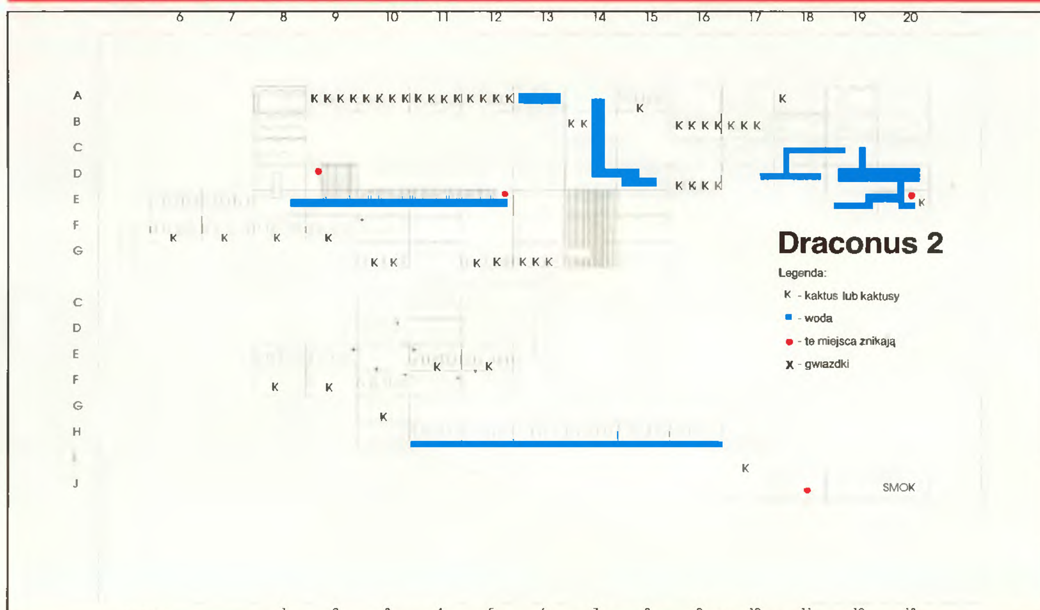
Zabawa zaczyna się w komnacie A14. Wędrując do komnaty A18 musisz uważać podczas spadania. W B18 zdobędziesz grzechotkę (informacja dla tych, którzy nie grali w "Draconusa I": umożliwia ona Draconusowi przemianę w Draconauta - nasz bohater czyni to pod wodą, na specjalnej desce). Teraz wejdź po drabinie na sam szczyt i idź w prawo. Zaraz po przeskoczeniu z B20 do B19 znajdziesz różdżkę (informacja dla... - różdżka pozwala używać gwiazdek, którymi można strzelać w podskoku). Zamień się w Draconauta i płyń do D17 i uzyskaj tam nieśmiertelność. Nie zabijaj nietoperza!

Wróć do punktu wyjścia i idź w lewo. W komnacie D8 "zameldują się" i idź dalej. Przeskakując z komnaty D4 do C4 stań tam, gdzie na mapie jest zielona strzałka. Czerwona strzałka oznacza miejsce, skąd nie powinieneś skakać, ponieważ znalazłbyś się na górze. Po zdobyciu oka stracisz nieśmiertelność i otworzą się wszystkie "X - y" zaznaczone na mapie, w związku z czym trudno będzie Ci przejść odcinek E4 - E7. A więc spadaj do D3 i zgiń. Z D8 idź w prawo, spadaj, nurkuj, wynurz się, przeskocz przepaść w E14 i "zalicz" miejsce. W F15 zrób ten sam unik, co w A18 i bierz muszkę (informacja dla... - możesz skakać z dużej wysokości). Pnij się do samej góry, nurkuj i wynurz się w A14. Podobno można tam zrobić nieśmiertelność, ale mi się nie udawało i chodziłem do D17. Jakby nie było, nieśmiertelność jest potrzebna. W A14 skacz w dół aż do G14 (nie radzę sprawdzać komnaty D13). Uważnie przeskakując kaktusy (G13 - G10 i F9 - F6) dojdziesz do najgorszego etapu. W G11 jest pulpit, nie radzę na nim stawać, bowiem możesz zginąć w wymienionych wcześniej komnatach, a tak ginąc pojawisz się w E15 i będziesz mógł zowu zrobić nieśmiertelność.

Powracając do tego najgorszego etapu. W E3 zaznaczyłem strzałką, skąd masz skoczyć, aby nie wpaść na kaktusy w komnacie poniżej. Po tym wszystkim dochodzimy do najtrudniejszego momentu. Od H5 do H9 będziesz się męczył, zgrzytał zębami, łamał joya itp. Wchodząc do tego "kanału śmierci" powybijaj wszystko, co ci będzie stało na przeszkodzie i co będzie się ruszać. Może się zdarzyć, że zginiesz wpadając do wody. Stracisz też nieśmiertelność. Nie przejmuj się, nie będzie ci ona potrzebna. Tylko H7 będziesz musiał szybko przejść - są tam gadziny, które po pewnym czasie przyklejają się do Ciebie. W I10 musisz zrobić to samo, co w A18. Następnie stań na "pulpicie", uzupełnij moc i wędruj w prawo. W J13 czeka na Ciebie smok. Wcześniej, w J12, nurkując podpłyń całkiem do góry, aby Ci było łatwiej go zabić. Po zabiciu go ogniem dowiesz się o... No właśnie, dowiesz się, gdy go zabijesz.

STACHMEN

CZYTELNICY NADESŁALI



Listy

dok. ze str. 37

Dzięki za radę, niestety dolewanie czegokolwiek do farby nie leży w kompetencjach redakcji, lecz drukarni. Zresztą sądząc po efektach ich działalności to oni rzeczywiście coś do tej farby dolewają, tylko nie perfum, ale... jak by to powiedzieć... ee... na odwrót.

DINOZAURY, MAMUTY, ÓSEMKI...

(...) I have do Was kilka uwag, na które chciałbym otrzymać odpowiedzi:

a/ Dlaczego jest tak mało opisów na C - 64.

b/ Dlaczego zlikwidowaliście "Listę - experci"?

Wiem, że komoda to wymierający gatunek, ale w Polsce jeszcze dość popularny. (...)

P. S. Wyślijcie mi zdjęcie Małolaty, najlepiej format A - 2.

LENNON

Jeżeli chodzi o pytanie a, to historia lubi się powtarzać, ale my nie i nie mamy zamiar po raz kolejny wszystkim tłumaczyć, że postęp techniczny idzie tylko w jedną stronę i z każdym krokiem pozostawia ośmiobitowce dalej za sobą.

Lista expertów? Cóż, zniknęła na jeden numer, ale wszystko wróciło do normy. Czasem tak dziwnie się u nas w redakcji dzieje, że w ostatniej chwili coś musimy z numeru wyrzucić, bo się w nim po prostu nie mieści, więc na przyszłość bez paniki w takich przypadkach - bez zgody czytelników żaden ze stałych elementów pisma tak po prostu nie zniknie.

Sądząc z postępów pary Kopalny - Małolata niedługo ich kariera potoczy się tak, jak pary Bonnie and Clyde (nie wiecie, o co chodzi? Zapytajcie rodziców.) i będziesz mógł sobie zdjęcia Małolaty zbierać zrywając listy gończe.

W związku z faktem, iż Sir Haszak zapadł był na ciężką chorobę zwaną pracoholizmem (Sir Haszak magistrem!?) na listy odpowiadał team Alex & Gawron, spółka z nieograniczoną nieodpowiedzialnością, co daje Czytelnikom prawo dowolnych interpretacji ww. odpowiedzi, które to interpretację będą słuszne, jakiekolwiek by nie były.

CZAS PODSUMOWAŃ

Rzuciliśmy okiem na numery TS już po rewolucji tipsowej. Zmiany są widoczne, miejmy nadzieję, że dla Was też - trzy strony ubite do ostateczności, spory zapas jeszcze nie opracowanych listów (niczego nie przegapimy, ich czas jeszcze nadejdzie) - to Wasze zasługa i wielkie dla Was dzięki! Nie jest źle Panie i Panowie i mamy nadzieję, że będzie jeszcze lepiej.!

Zgodnie z obietnicą, wykonujemy podsumowanie kwartalne. Jako, że jest ono pierwsze w historii, jak na razie rozdamy dwa joye, trzy "Roostery" firmy TSA i kilka zestawów gadżetów z firmowymi nadrukami naszej redakcji.

Pierwsze miejsce i wyrazy największego uznania otrzymują Wania & Jimmy, nasz nieśmiertelny i niezastąpiony duet. Na razie "Rooster" i nagroda specjalna - stara klawiatura Alexa, na której zostało napisane większość tekstów do TS (można sobie powiesić nad łóżkiem). Tylko plase, podrzućcie nam swój adres (najlepiej zadzwońcie)!

Dalej Dawid Rygielski (joy) za krzewienie kultury STkowej i Marek Lis (drugi joy) - za Amstreda. "Roostera" otrzymują też Przemysław Miździoł - za cały stos pięknych tipów na Amigę i Lukas z Chorzowa - za całokształt. Zestawy gadżetów otrzymają Damian Puławski, Paweł Prokopiuk, Piotr Januszewski i Daniel Zdyb.

I tyle o podsumowaniach. Nagród nigdy nie jest za dużo, więc postaramy się, by następnym razem było ich więcej.

Dalej o podwójnych tipsach - zmieniamy nieco formułę konkursu - pierwszych pięć osób, które dopatrzą się powtórzeń otrzyma darmowe numery TS, tak, jak za przysłane tipsy. Na dziś to tyle - nie będziemy tracić cennego miejsca.

Alex & Gawron

P. S. Głupiego tipsa nie ma - nikt się jakoś nie postarał (ałuuu! ałuuuu!).

TIPS

A - TRAIN / Amiga
Hotele najkorzystniej jesl budować w okolicach lotniska lub portu.
(Tomasz Jagodziński)

ACE 2 / Commodore
Lecąc wysoko odpal 2 rakiety we wrogi obiekt i naciśnij "F1", "F3", "F5", "F7", "F1" - super bonus.
(Marek Szymański)

ADDAMS FAMILY / Amiga
1. Najpierw wskocz na pierwsze napotkane na drodze drzwi i pchnij joystick do góry. Znajdziesz się w tajemnej komnacie. Znów wskocz na drzwi, weź joya w prawo i "Fire". Idź w prawo aż spadniesz i zbierz, co się da - dodatkowe życie i punkty.
2. Gdy będziesz w tajemniczej komnacie, pójdź w prawo i wejdź w drzwi, a gdy będziesz w następnej komnacie daj joya do góry - będziesz mógł nazbierać trochę punktów.
(Rafał Sankowski)

ADVENTURE ISLAND II / Nintendo
W podziemiach i innych planszach znajdują się niewidoczne jajka. Wystarczy w odpowiednim miejscu podskoczyć, a pojawi się jajko. Rozbij je, pojawi się deseczka, trzeba na nią wskoczyć, a zaniesie Cię do jaskini smoka. Po krótkiej rozmowie naciśnij "A" - następna plansza bez pokonywania bazy.
(Jarosław Mroczek)

ALTERED BEAST / Commodore
"Restore" - skipper leveli.
(Piotr Mazur)

APB / Atari ST
W tabeli "High Score" wpisz się jako "ALF".
(Marcin Krasowski)

BATMAN RETURNS / Nintendo
W grze należy rozwalać wszystkie hydranty (wślizgiem), zapewni to dodatkową moc i broń (bumerangi).
(Głowacz Nintendowiec)

BATTLE CITY / Nintendo
Gdy pojawi się napis "Stage 01" naciśnij przyciski "Turbo" - zmieniasz plansze.
(Ghost Rider z Czernikowa)

BIO CHALLENGE / Atari ST
Zatrzymaj grę klawiszem "Esc" i naciśnij "G".
(Marcin Krasowski)

BLACK TIGER / Atari ST
Kiedy komputer prosi o dysk nr.2, włóż czysty sformatowany dysk do stacji.
(Marcin Krasowski)

BOMBER / Amiga
Jako swoje imię wpisz "BUCKAROO". Oprócz tego napisz "SO WHAT I DO?" na ekranie pilota i naduś "Z" - super prędkość.
(Piotr Kluczyński)

BRIDGE OF FRANKENSTEIN / Commodore
Łopata znajduje się na cmentarzu za drugą mogiłą od lewej.
(Kimboł)

BRUCE LEE / Commodore
Gdy wejdziesz do komnaty z dwoma żółtymi kółeczkami weź e - dodatkowe życie. Potem wyjdź z tej komnaty i wróć - znów weź kółeczko itd.
(Cadi)

BURMISTRZ / Commodore
Nigdy nie kupuj domów, tylko wieżowce. Kupuj szkoły - nie kupuj uniwersytetów. Dzięki tym zabiegom będziesz ściągał wyższe podatki.
(Szwagier)

CANNON FODDER / Amiga
Naciśnięcie "Esc" podczas gry daje możliwość ponownego przejścia planszy bez straty rekrutów.
(Tomasz Jagodziński)

CAPTAIN AMERICA AND AVENGERS / Nintendo
Spróbuj przejść "Las Vegas" - otrzymujesz samolot, możesz opuszczać plansze.
(Ghost Rider z Czernikowa)

CAVE LORD / Atari
"Ctrl" + "1" - nietykalność.
(Yrosław)

CHAOS ENGINE / Amiga
Jako kod wpisz: "#P0BK4SNVHP2" - będziesz w drugim levelu, dostaniesz 30 żyć i inne bajery.
(Geniusz i Expert)

CITY SIMULATION / Commodore
"F1" - pieniądze od początku.
(Bikuś)

COLORADO / IBM PC
"Shift" + kierunek - uderzenie wiosłem, "tyl" - łódź zwalnia lub zatrzymuje się.
(Suchy)

COLGATE / Commodore
Naciśnij spację powodując pauzę i w czasie jej trwania "Backspace" - wchodzisz do "Trainer menu".
(Joybuster)

CONTINENTAL CIRCUS / Commodore
Jeżeli twój samochód dymi, zjedź do boksu, gdzie go zgaszą. Boks wskazuje znak z literą "P".
(Tajfun)

DIGI PAINT III / Amiga
Aby uzyskać odbicie światła w dowolnej figurze, należy (naciskając prawy przycisk myszy) wybrać z menu "Mode" opcję "Range".
(Tomasz Jagodziński)

D. J. BOY / Nintendo
Gdy masz mało energii wduś "Select" - uzupełnia się.
(Cadi)

DOUBLE DRAGON III / Nintendo
Naciśnij równocześnie "A" i "B". Gdy koleś zacznie robić wiatraczek naciśnij "Start" - zmieniasz planszę. Jeżeli zechcesz wojować nunczakiem, w czasie gry naciśnij "Select", potem naciśnij guzik "B", aby uruchomić strzałkę, następnie strzałką najedź na napis nunczako i naciśnij "B", a następnie "Start" - życie stanie się prostsze. Tym samym sposobem w trakcie ostatniej misji, w Egipcie, zmieniasz postacie.
(Artur Dziewisz)

DOUBLE DRAGON / Nintendo
Wciśnij równocześnie przyciski "Start" i "Select" - regenerujesz energię i czas.
(Baranek)

DRAGON NINJA / Atai ST
Rozpocznij grę i napisz "TERRIFIC" następnie "F3" - nieśmiertelność, "F3" + "L" - następny poziom.
(Marcin Krasowski)

DRUID / Ateri
Aby w czwartej planszy przejść strzelającego potworka wykorzystaj "chaos".
(Yrosław)

ECO QUEST II / IBM PC
Kombinacja otwierająca sejf to "582".
(Marcin Krasowski)

EGGMAN 4+ / Commodore
Wpisz się jako "IVANA" - zaczniesz do ósmej rundy.
(Kurczak)

F - 29 RETALIATOR / Amiga
Wpisz się jako "CIARAM" - nieskończona amunicja.
(Zulus)

FIRE AND ICE / Amiga
Napisz "COOL" i naciśnij "Return".
(Marcin Krasowski)

FLASCHBIER / Commodore
Po wgraniu gry wpisz "POKE 9970, 255" - 255 żyć.
(Rose & Slash)

FLIMBO'S QUEST / Commodore
W pierwszej planszy idź pod prawy skarbiec i kucnij - dostaniesz 2 minuty extra. W pierwszym levelu możesz kucnąć także na sklepiku - zniszczysz potwory w zasięgu wzroku. W czwartej planszy, jeżeli masz zabić muchę, kucnij na sklepiku - dostaniesz całe hasło, jeżeli masz zabić coś innego - dostaniesz jedną literę. Serduszka odnoś do sklepiku - 5 różnokolorowych serduszek daje dodatkowe życie. W skarbcu staraj się zbierać różnokolorowe monety - dają 20 gotówki, natomiast zielone tylko 5.
(Tajfun)

GHOSTBUSTERS II NEW / Nintendo
Na ekranie tytułowym naciśnij przyciski "A" i "B" i trzymając je wciśnij "Start". Pojawi się ekran wyboru. Można tam wybrać poziom trudności gry i posłuchać wszystkich odgłosów i muzyczek występujących w grze.
(Tomasz Leszczyńskis)

GLOBAL EFFECT / Amiga
Kiedy zużyjesz całą swą moc, nagraj i wyjdź z gry. Załaduj grę z powrotem - otrzymałeś trochę mocy.
(Piotr Kluczyński)

HAMMURABI / Atari
Przy ustalaniu wysokości cła handlowego wskaźnik "Export" ustaw na 0%, a import można ustawić na dowolną wielkość - gwarancja kokosowych dochodów.
(Tomasz Liszka)

HACKER II / Atari
Hasło wejściowe to "TAJLANDIA" (kraj, gdzie testowano roboty).
(Patryk de Michalski)

HELTER SKELTER / Amiga
Podczas gry wciśnij "Delete" - jeśli zginiesz, przejdziesz do następnego poziomu.
(Kimboł)

HARE RAISING HAVOC / Amiga
"Alt" + "Ctrl" + "F5" - przeskakiwanie poziomów.
(Piotr Kluczyński)

HERO / Commodore
Ściany można rozwalać laserami.
(Tajfun)

HOLLYWOOD POKER PRO / Commodore
Trzymając "Start" + "F8" naciśnij "H" i rzuć karty ("Drop"). Dostaniesz dodatkowe 100 punktów.
(Piotr Mazur)

I PLAY 3D SOCCER / Amiga
1/ W grze można wykonać uderzenie głową, trzeba jednak idealnie wymierzyć.
2/ Naciśnięcie "Fire" + joy w górę powoduje obrót w kierunku piłki.
(Pazur)

JOE AND MAC / Nintendo
Przez trzy sekundy trzymaj wciśnięty przycisk "B" - nieśmiertelność.
(Drożdżu)

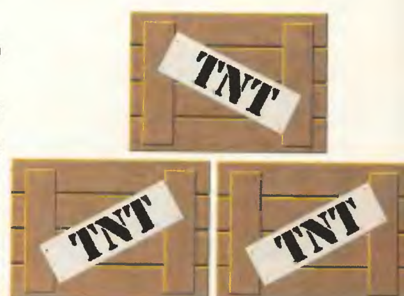
KICK OFF II / Amiga
Grając samemu (1 player) można oprócz swoich zawodników zmieniać również graczy drużyny przeciwnej (sterowanej przez komputer). W tym celu należy nacisnąć "F4" lub "F5" a następnie "F9" (wchodzi zawodnik nr 12) lub "F10" (nr.14). W ten sposób można zmienić wrogiego bramkarza na zawodnika z pola.
(Pazur)

LAST NINJA III / Amiga
Wpisz do tabeli wyników "ILLBEBACK" - nieśmiertelność.
(Piotr Liganza)

LODE RUNNER / Nintendo
Wciskając "Select" i "Turbo A" zmieniasz plansze. Wciskając "Start" i ruszając krzyżem orientujesz się, co się dzieje na planszy.
(Ghost Rider z Czernikowa)

LURE OF THE TEMPTRESS / Amiga
Żeby powrócić do postaci Diermota należy uwolnić Goewin i porozmawiać z nią. Po usłyszeniu jej głosu staniesz się z powrotem Diermotem.
(Maximum Overdrive)

LURE OF THE TEMPTRESS / Amiga
Jeżeli w części zręcznościowej (walka ze strażnikiem na topory) nie możesz pokonać draba to naciśnij "Enter" z klawiatury numerycznej - przeciwnik rozsypie się w proch.
(Misiek)



y & kody

MANCHESTER UTD. / Commodore
1. Karne strzelaj zawsze w środek bramki.
2. Aby strzelić bramkę, będąc z piłką na przedpolu przeciwnika przerzuć ją mocnym kopnięciem na przeciwną stronę. Tam zawsze czyha dwóch twoich, którzy z łatwością strzelą.
(Szwagier)

MR. DO / Atari
Gdy na ekranie pojawi się deserek weź go, wyjdzie Ci wtedy literka, a cała reszta stanie. Zrób tak 5 razy - dostaniesz dodatkowe życie i przejdziesz planszę.
(Yrosław)

NEW SPACE ROBBER, THE / Atari
Podczas gry try razy wciśnij klawisz "Shift". Na postawione pytanie odpowiedz w ramce "YES, I LIKE YOU TOO, MY BABY!!! " - energia przestaje Ci się zmniejszać.
(Tomasz Liszka)

NINJA / Atari
Jeśli nie odpowiada Ci układ bożków do zebrania, bądź chcesz zmienić posiadane uzbrojenie, to wciśnij klawisz z dowolną literą. Gra rozpocznie się od nowa.
(Tomasz Liszka)

NINJA BROS / Commodore
Po "Game Over" naciśnij "Fire" w drugim joysticku, zaczniesz grę drugim ninją od momentu w którym skończyłeś.
(Artur Wicik)

NINJA SPIRIT / Amiga
Naciśnij jednocześnie "F9", lewy "Shift", i "Caps Lock" - wyłączenie czasu oraz kolizji.
(Zuius)

ON GREEN / Commodore
Podczas gry naciśnij spację - mapa poziomu.
(M. C. Lenqs)

OPERATION WOLF / Nintendo
W czasie wybierania planszy ustaw celownik karabinu w dowolnym miejscu i naciśnij "Fire" nie puszczając go w drugim joysticku. Za chwilę zaczniesz grać na dodatkowej planszy.
(Jarosław Mroczek)

PAC MANIA / Commodore
Skacz z rozwagą - na wyższych poziomach spotkasz skaczące duchy.
(Tajfun)

PASSING SHOT / Commodore
"Q" - koniec gry.
(Bikuś)

PATHAL / Commodore
Klawisze "1" - "9" - zmiana tła w studni.
(Bikuś)

PERISH / Commodore
Kiedy lądujesz rakietą odbij się parę razy od miejsca lądowania - dodatkowe życie.
(Kurczak)

PGA TOUR GOLF / Amiga
Kiedy uderza Twój przeciwnik nadus "F7" i "F8" - skróci to jego uderzenie.
(Piotr Kluczyński)

PIRATES / Commodore
Jeżeli masz 100 - 150 piratów więcej niż miasto, zaatakuj je z lądu, wtedy od razu będziesz walczył na szpady.
(Piotr Mazur)

PIRATES / Commodore
1. Bierz do niewoli tylko wyższych rangą od admirała - za nich dostaniesz okup. Pozostałych wypuszczaj za informacje o "srebrnym pociągu" lub flocie skarbów.
2. Nigdy nie przekraczaj liczby 255 swoich armat, bo nastąpi "przekręt licznika" i zostanie Ci ich tylko 8.
(Szwagier)

POWERDRIFT / Commodore
Na starcie miej włączony dolny bieg ("Low"), po sygnale przyśpiesz na nim do ok.30 km/h i natychmiast przełącz na bieg szybki ("Fast") - 1 miejsce pewne.
(M. C. Lens)

POWERMONGER / Amiga
1. Gdy brakuje Ci żywności, można ją skonfiskować w opustoszonych przez przeciwnika wioskach (mieszkańcy wybici do nogi lub zmobilizowani do którejś z przechodzących armii).
2. Na początku gry nie warto udawać się na rozmowy pokojowe - propozycja sojuszu i tak zostanie odrzucona.
(Pazur)

PRINCE OF PERSIA II / IBM PC
1. Żeby przejść szkielet na moście należy wpierw go przejść tak, by szedł Ci zamknąć wyjście (klapa), później szybko idź za nim w prawo i wyjdź z planszy - szkielet musi być jak najbliżej prawej strony. Teraz wskocz na górę i wróć do planszy z mostem.
2. Na konia należy wskoczyć - iść górą.
3. W pałacu orłów jest ognisty miecz - podpucha, na końcu przy świętym ogniu daj się zabić przeciwnikowi.
(Adolf)

PRZEMYTNIK / Atari
Największe zyski osiąga się handlując narkotykami. Ich najmniejsza cena to 410 a największa 845. Opłaca się kupować "Dodatki" ponieważ będziesz już je miał na stałe.
(Patryk de Michalski)

PUNISHER / Nintendo
Trzymanie "B" powoduje strzelanie zaś "A" - rzut granatami bądź strzał z bazooki.
(Lesio & Zdzisio)

QUADRALIEN / Amiga
Wszelkie przejścia otwieramy spacją.
(Tomasz Jagodziński)

R. B. I. BASEBALL 2 / Amiga
W czasie gry naciśnięcie klawisza "P" umożliwia dokonanie wyboru w menu "Time Out".
(Tomasz Jagodziński)

RINGS OF MEDUZA / Commodore
Podczas walki najedź mieczem na obcą armię, naciśnij "Fire", naciśnij "Run - Stop", wpisz "RUN 98" i wygrałeś tę bitwę bez strat własnych.
(Piotr Mazur)

RISC / Commodore
Kontynent - liczba dodatkowych armii: Azja - 7, Europa - 5, Ameryka Północna - 5, Afryka - 3, Ameryka Południowa - 2, Australia - 2.
(Tajfun)

ROCK'N'ROLL / Commodore
"Space" + "1" - skipper leveli.
(Piotr Mazur)

RUFF'N'READY / Commodore
Po uruchomieniu gry, gdy ukaże się screen tytułowy, naciśnij "Reset" w cartridge'u i napisz "SYS 2046" - czas przestaje płynąć.
(Michał Kiełtyka)

RYGAR / Commodore
Rozpadliny przechodzisz trzymając 2 "Fire'y".
(Studio 3M)

SCENARIO / Commodore
Opłaca się budować fabryki okrętów i produkować je - są najsilniejszą bronią.
(Bikuś)

SEXY PUZZLE / Commodore
Naciśnij klawisze "C=" i "Shift" jednocześnie.
(Witek Warda)

SHADOW DANCER / Commodore
Nie bierz "Unlimited Time", bo po przejściu misji będzie Ci nabijać punktów w nieskończoność.
(Joybuster)

SHADOW OF THE BEAST / Amiga
Aby wyłączyć pole elektryczne chroniące eliksir siły, należy przełączyć dźwignię znajdującą się na końcu korytarza pod drugim złotym kluczem. Eliksir niszczy jednorożca.
(S. Wójcik)

TIPSY & kody

SILK WORM / Commodore
Sposób na szybkie przejście planszy to rozwalenie tyłu obiektów, żeby pokazało się coś podobnego do mechanicznego smoka. Wystarczy wtedy omijać jego strzały (dotyczy helikoptera i jeepa). Jeżeli grasz jeepem, wystarczy stanąć 2 - 3 cm od lewego brzegu i włączyć auto - fire.
(Piotr Kopeć)

SOCCER KIDS / Amiga
Wciśnięcie podczas gry klawisza "F2" spowoduje przeniesienie Cię do następnej planszy.
(Piotr Liganza)

STREET FIGHTER II / Amiga
Samochód najlepiej rozwalić wskakując na maskę i robiąc wślizgi. Kiedy grasz Zangiefem przeciwko Biance i zacznie się on iskrzyć podejdź do niego i naciśnij "Fire" - nic Ci się nie stanie, a wróg straci sporo energii. Balroga i Vegę najłatwiej pokonać wślizgami.
(Mariusz Sobczyk)

STREET FIGHTER II / Commodore
Sposób na szybkie zwycięstwo to rozgromienie przeciwnika potrójnym kopem z obrotu ("Fire" + kierunek, w który jesteś zwrócony). Działa na każdego.
(Piotr Kopeć)

STREET FIGHTER III TURBO / Nintendo
"Start" + "góra" - przybywa energii.
(Dariusz Tuszyński)

STRIKE COMMANDER / IBM PC
Wieżowiec, który masz za zadanie zniszczyć w San Francisco poznasz po charakterystycznym kształcie (ostrosłup). Lecąc poniżej 1000 stóp (1 angel) możesz uniknąć zarówno ognia wrogich samolotów i natrętnych SAM'ów.
(Mikołaj Szczepaniak)

STUNT CAR RACER / Commodore
Po odpadnięciu z wyższej ligi w menu głównym wybierz czwartą opcję, a w niej "Replay".
(Tajfun)

SUMMER GAMES / Commodore
Aby można było zapisywać swoje (nowe) rekordy, wymaż z dysku plik o nazwie "WR".
(Bikuś)

SUPER MARIO ROS III / Nintendo
Aby ominąć początkowe plansze, wystarczy wcisnąć "Turbo B", następnie selectem wybrać fujarkę, wcisnąć "Turbo A" i już jesteś w "Wrap Zone", gdzie wybierasz poziom, od którego chcesz zacząć.
(Głowacz Nintendowiec)

SUPERCARS / Commodore
Kody do poziomów: 2 - "HARVEY", 3 - "ELLA" - wpisz jako imię gracza.
(Cadi)

SUPER SPACE NUADERS / Amiga
Wpisz "KRIS" na ekranie z opcjami. Naduś "F1", a będziesz mógł zmieniać poziom.
(Piotr Kluczyński)

THAI BOXING / Commodore
"Return" - włączenie/wyłączenie muzyki, "Inst - del" - menu, "C=" - pauza. Najwięcej punktów dają kopnięcie z wyskoku i podcięcie.
(Bikuś)

THINK CROSS / Commodore
"H" - ponowne ułożenie planszy (działa dwa razy na każdym poziomie), "N" - przenosi poziom wyżej, "Backspace" - klocki wybuchają (grasz od początku).
(Money Spider)

TOKI / Atari ST
Podczas sekwencji tytułowej, gdy zły czarodziej zamienia bohatera w małpę wciśnij "Enter" i wpisz "POORTOKI". Teraz wciskając klawisze od "F1" do "F6" wybierasz poziom, od którego chcesz zacząć.
(Marcin Ślusarski)

TOMAHAWK / Commodore
"N" - pauza, "J" - powrót do gry.
(Bikuś)

TOM & JERRY / IBM PC
Wejdź do nory. Po schodach w górę i w prawo - wyjedziesz wrotką (najlepszy sposób na zdobycie punktów).
(Debilator)

TOUCH GUYS / Commodore
"Run - Stop" - pauza, "Restore" lub "P" - koniec gry. Gdy zrobisz reset i wydasz dyrektywę "SYS 24576" wjedziesz do ciekawego edytora tej gry.
(Bikuś)

TRANSARCTICA / Amiga
1. Aby wcześniej zobaczyć na mapie pociąg nieprzyjaciela lub stado mamutów, należy kupić wagon - obserwatorium.
2. Największy zysk przynoszą antyki od wędrownych kupców (Nomadów).
3. Klawiszem "O" otwierasz kopalnię węgla.
(Tomasz Jagodziński)

TURBO THE TORTOIDE / Commodore
"1" - włączenie latania, "Backspace" - wyłączenie latania.
(Piotr Mazur)

TURRICAN / Commodore
"Spacja" - bateria laserowa, "Spacja" + "dół" - tocząca się kula, teraz "Fire" - bomby, przytrzymać "Fire" - ogień ciągły, teraz "prawo" - "lewo" wywijasz młyńca.
(Tajfun)

WAR ZONE / Amiga
Na ekranie tytułowym nacisnąć jednocześnie "F1", "F2", "F3" - nieśmiertelność. Po rozpoczęciu gry zejdź na sam dół i strzelaj w prawo. To co się ukaże trzeba wziąć - dodatkowe życie. Gdy masz rakietę, możesz jej użyć przytrzymując dłużej "Fire".
(S. Wójcik)

WARLORDS / Amiga
Aby nagrać stan gry, należy wcześniej stworzyć na dysku katalog "SAVE".
(Tomasz Jagodziński)

WHIRLINURD / Atari
Hasło do poziomu "E": "IAMTHEHUNGRYDUDE".
(Marcin Ślusarski)

WOLFENSTEIN 3D / IBM PC
Odpal grę z parametrem "GOOBERS". W czasie gry naciśnij "Alt", lewy "Shift", "Tab" i "Backspace". Teraz: "Tab" +: "G" - nieśmiertelność, "W" - dowolny etap gry, "E" - koniec tego etapu, "T" - oglądamy ściany i inne, "I" - punkty, amunicja, zdrówko i giwera, "F" - lokalizacja, "S" - wolniej, "C" - statystyka etapu, "V" - skokowe przemieszczanie się, "B" - zmiana koloru ramki, "M" - dane o pamięci, "P" - pauza, "Q" - wyjście do DOS - u.
(Marek Szymański)

WRESTLING SUPERSTARS / Commodore
"Fire" i "Góra" w joyu powoduje cios, dzięki któremu wygrasz wszystkie walki.
(Cadi)

VROOM / Amiga
Gdy wjedziesz do boxu naciśnij "G" - tankowanie, "T" - zmiana opon.
(Wojciech Aniśkiewicz)

ZORRO / Commodore
Wpisz "POKE 7087, 165" i uruchom grę przez "RUN".
(Menek)

AMERICAN GLADIATORS
Nintendo
1 - ABABBAAB
2 - ABAAAABB
3 - ABAABAAA
4 - ABAABBBB
(Ghost Rider z Czernikowa)

DEVIOUS DESIGNS
Amiga
02 - PPFBGWNL
03 - NNMMYPBB
04 - YYRNMNBE
05 - IYRAGNOA
06 - YLFELNTI
08 - TNWLFEEG
11 - YYRNMNBE
16 - TYWTGFFI
21 - ILFYYNYR
29 - YOPBFYYB
31 - GITWYASR
37 - LITWYNYE
38 - GOIEIYNP
(Anonymous but the best)

FLY HARDER
Amiga
2 - PHOTON
3 - METAGRAV
4 - BACKHOLE
5 - SUPERNAVE
6 - TRANSMITTER
7 - QUANT
8 - NAOGEOPOWER
(Anonymous but the best)

GREMLINS II
Nintendo
4 - CGMW
5 - NJTD
6 - ZFPJ
7 - VLBB
8 - NXRD
(Ghost Rider z Czernikowa)

LOCOMOTION
Amiga
B - BOOT
C - CHOR
D - DORF
E - ENTE
F - FUSS
G - GIFT
H - HAND
I - IGLU
J - JAHR
K - KUSS
L - LAND
(Anonymous but the best)

NICKY BOOM II
Amiga
2 - DRACO
3 - ATKIH
4 - FIRAM
5 - LURNA
6 - PALET
7 - MIURA
8 - SLORY
(Anonymous but the best)

ONE STEP BEYOND
Amiga
001 - 48474
005 - 20169
010 - 16720
015 - 07481
020 - 41528
025 - 48026
030 - 37473
035 - 01477
040 - 53720
045 - 02573
050 - 16487
055 - 52858
060 - 08101
065 - 10887
070 - 62432
075 - 42289
080 - 03323
085 - 13306
090 - 18617
091 - 06234
092 - 24851
093 - 31085
094 - 55996
095 - 21485
096 - 11885
097 - 33370
098 - 45255
099 - 13089
100 - 58344
(Wojak)

PUSH OVER
Amiga
005 - 03584
010 - 07680
015 - 04098
020 - 15362
025 - 10758
030 - 08718
035 - 25614
040 - 30734
045 - 30718
050 - 25614
055 - 22558
060 - 17470
065 - 17023
070 - 19071
075 - 23679
080 - 28927
085 - 32511
090 - 28671
095 - 25087
100 - 44543
(Anonymous but the best)

SLIDE
Commodore
01 - OESICMSZ
02 - WFOCMAFK
03 - OPQWNCZE
04 - UCNSLDIN
05 - LSKDUVPZ
06 - SPSOEMUX
07 - XOSMFDSF
08 - FOPSIDMC
09 - PWODJXKA
10 - AMKVIDZF
11 - YIRUWPCD
12 - OIRPXZUM
13 - NOQDKZXJ
14 - YIUROECS
15 - SQRWFIOP
16 - SLVMOISR
17 - IPODMCKD
18 - FEOROUMX
19 - OIJDMZLK
20 - PIFLMXSR
(Cadi)

STARDUST
Amiga
2 - BGTQAAAAAFGN
3 - CDRQAAAAAIDN
4 - DDSQAAAAAIDN
5 - EDTQAAAAAIDN
(Dziadek)

STEG THE SLUG
Commodore
2 - RDNUHCCMGU
3 - EDOUTIOCKO
4 - HDPFUVLCCM
5 - ODQMFUVLIC
6 - MEBHETPIAG
7 - LECGODTRHK
8 - NEDGFLDVRL
9 - PEGTTHIGLD
A - PEGTTHIGLD
(Krzysztof Swoboda)

TARKUS AND THE ORBS OF DOOM
Atari
A - HELLO
B - HULL
C - SCREEN
D - ATARI
E - SHOES
F - SOCKS
G - CREDIT
H - BLOCK
I - WATER
J - EARTH
K - CRIME
L - DUSTER
M - TOWEL
N - BRAIN
O - NICE
P - PURPLE
Q - RECORD
R - DOLAN
S - GREEN
T - STRIPE
U - CRATE
V - BITTER
W - DIGIT
X - SALAD
(Marcin Fedorowicz)

THE CITADEL (ATARI XL/XE)
02 - SPACE
03 - CLOUD
04 - ALPHA
05 - KAPPA
06 - IMAGE
07 - SUPER
08 - PANIC
09 - MAGIC
10 - ZEBRA
11 - DREAD
12 - BLAST
13 - SWORD
14 - RINGS
15 - PLUTO
16 - GENIE
17 - STORM
18 - SOLAR
19 - TRITT









Pinball Fantasies



To już czwarta część ustającej powoli serii pinballi. Pinball Fantasies nie jest grą nową, a przynajmniej nie dla Amigowców. Na PC pojawił się jednak stosunkowo niedawno. Redakcja, czuła zazwyczaj na urok tego typu gier, zachowała się nader chłodno.

Myślę, że wszyscy mieli już po dziury w nosie kolejnych elektronicznych bilardów, bowiem sam program jest świetny: grafika SVGA (lub VGA, ale lepiej nie próbować) z soczystymi kolorami, muzyka rewelacyjna, wspaniałe efekty dźwiękowe, 4 stoły i możliwość gry na 8 osób. Oczywiście zanim pogramy możemy ustawić ilość piłek, szybkość ich spadania, tryb graficzny, szybkość przewijania ekranu czy wyświetlanie w trybie kolor/mono.

PARTYLAND

Stół ten to jedno wielkie przyjęcie z lodami, tortami i wodą mineralną. Z rzeczy ważniejszych - extra ball otrzymujemy po 2 - lub 3 - krotnym (ach ta skleroza) zapaleniu liter za rampą SKYLINE. Piłkę odbieramy w smoku. Za rampą SKYLINE znajduje się HIDDEN ENTRA NCE. Po trafieniu tam należy wypalić w CYCLONE.

SPEED DEVILS

Tutaj prócz tego, że połykamy kilometry, kompletujemy części naszego superauta (spoilery, bajery). Extra ball uzyskujemy po 20 - krotnym przeleceniu przez kulkę dowolnej rampy. Do odbioru zgłaszamy się trafiając w rampkę prowadzącą do PIT. Jeśli 10 - krotnie zapalimy PIT, każdy następny da nam 1.000.000.

BILLION DOLAR GAMESHOW

Mamy okazję pograć na kole fortuny wygrywając 71' (a może 72' - ach ta skleroza) telewizor, samochód, wycieczkę i parę innych rzeczy. Extra ball przyjdzie do nas po 12 - krotnym trafieniu w rampę SKILL. Odbiór następuje po trafieniu w dziurę LOCK.

STONES'N'BONES

Przypomina NIGHTMARE z PINBALL DREAMS. Kości czaszki, duchy i świetna zabawa. Extra Ball dostajemy trafiając 10 razy w rampę... lub 3 razy zapalając wszystkie litery i trafiając w VAULT SCORE (trzeci duch). Po odbiór zgłaszamy się do wieży.

Cechą różniącą Pinball Fantasies od innych tego typu produktów (Silverball, Epic Pinball) jest wyczuwalna lekkość piłki i podatność na podkręcenie. Autorzy gry zadbali również odowartościowanie zdobywców HI SCORÓW. W środku gry program informuje o pobiciu najwyższego wyniku i z urzędu przyznaje extra bali!

Według mnie Pinball Fantasies to najlepszy obecnie pinball na PC i jest to chyba wystarczającym powodem, by przynajmniej raz odpalić go na swojej maszynce.

Palcjusz



Sam & Max

Życie gliniarza nie jest przyjemne... Ledwo wszedłeś do biura i pozbyłeś się bomby, a już dostajesz kolejne, jak zwykle beznadziejne rozkazy. Parszywy dzień, nie ma co.

Biuro i okolica

Wyruszając na akcję nie można zapominać o żelaznym zapasie zielonych papierków, znanych również jako fundusz operacyjny. Jednym słowem, wyciągnij kasę z mysiej dziury. Jako osobnik humanitarny (czasami...) nie zapomnij o nakarmieniu karaluchów, które hoduje Max, a przy okazji weź żarówkę z wnęki. Teraz możesz opuścić biuro. Na korytarzu poczekaj, aż sąsiad zakończy dyskusję ze swoim gościem, nie żałuj sobie - zrzuć palanta, a od razu poczujesz się lepiej.



Na ulicy spotkasz kotka - mutanta, pogadaj z nim, a dowiesz się, że to właśnie twój kurier z rozkazami. Niestety, rozkazy są w środku kuriera, więc nie obejdzie się bez pomocy sadystycznych umiejętności Maxa. Przy okazji możesz zajrzeć do sklepu na rogu. Potem wsiadaj do służbowego krążownika szos i odwiedź Snuckey's (na mapie zaznaczony widoczkiem nieświeżego hamburgera).

Są trzy takie lokale, znajdź ten, w którym obok wejścia leży kubek (kubek się jeszcze kiedyś przyda). Właź do środka, pogadaj ze sprzedawcą. Weź od niego klucz do WC dla Maxa. Kup cukierki (pecan candy) i szybko wyjdź na zewnątrz. Złap Maxa zanim wróci do środka z kluczem - ma ładny breloczek, więc weź go, wskakuj do grata i jedź do lunaparku.

Lunapark

Przyjrzyj się tym dwóm palantom, których spotkasz przy wejściu - będziesz miał z nimi do czynienia jeszcze kilka razy. Połykaczowi ognia pokaż swoje rozkazy, wpuści Cię do namiotu. Przy samym wejściu jest słój z ręką Jesse Jamesa, nie żałuj sobie i skonfiskuj go. Potem pogadaj z właścicielami tego interesu, dowiesz się, co jest grane (Sam & Max Hit the Road, he he). Weź dowód rzeczowy (włosy) leżący przy resztkach lodu i wyjdź tylnym wyjściem.

W namiocie Wak-a-Rat weź soczewkę (fishbowl lens) i zagraj. Musisz zmłotkować 20 szczurów, jeśli Ci się nie uda, próbuj dalej. Nagrodą jest potrzebna ci latarka, do której trzeba tylko wkęcić żarówkę. Zabaw się na "Tragicznym Stożku". To rzadkie przeżycie... Potem zajrzyj do kieszeni i pogadaj z operatorem. Ze świstkiem, który od niego dostałeś, idź do namiotu rzeczy zagubionych (na prawo od połykacza ognia). Dostaniesz cały swój chłam z powrotem, a na dodatek ozdobny magnes ze "Świata Ryb".

Skorzystaj z "Tunelu Miłości". W środku włącz latarkę i świeć po ścianach, aż znajdziesz tablicę przełączników. Jako przedłużenia swoich łap możesz użyć Maxa. Po drobnym wypadku przy pracy, możesz wysiąść z łodzi i z bliska zbadać scenę dekapitacji. Wyżywając się na posągach otworzysz ukryte drzwi, prowadzące do niejakiego Douga. Pogadaj z nim i daj mu cukierki, odwdzięczy Ci się łomem. Wychodząc przestaw przełącznik.

Wyważ drzwi przyczepy i właź do środka. Zrób rewizję, a znajdziesz sukienkę (skonfiskować!) oraz kartę wstępu do "Gator Golf" (też skonfiskować).

Partyjka golfa

Jedź do "Świata Ryb", zahaczając po drodze o Snuckey's, gdzie sprzedawca otworzy ci słoik z ręką.

Pogadaj z wędkarzem i przyjrzyj się szybkiej akcji lotnictwa. Za ich przykładem, weź sobie wiaderko ryb. Czas na odwiedzenie kolejnej atrakcji - "Największej Kuli ze Sznurka". Na górę można wjechać kolejką linową, potem windą do restauracji. Pogadaj z gościem w turbanie i wyłudź od niego zgięty klucz.

Teraz jedź do klubu golfowego. Z kosza przy wejściu weź chwytak do piłek golfowych i idź na początek trasy (nad jeziorko). Po przegranej walce zabierz się do ratowania Maxa... Zamień wiadro z piłkami golfowymi na wiaderko ryb i rozpocznij grę. Celem jest ustawienie aligatorów w równym rządku, w zastępstwie mostu. Kiedy Ci się to uda, możesz w końcu dotrzeć na wysepkę i uwolnić kumpla. Przy okazji znajdź tam ukryte drzwi i weź "śnieżną kulę". Max da Ci kolejny pęczek włosów Wielkiej Stopy.

Jedź z powrotem na ryby. Odkręć model ryby stojący nad wodą (zgiętym kluczem), wpakuj się do środka z Maxem. Poczekaj na transport lotniczy (LOT - em bliżej!). Po lądowaniu, namów Maxa do oderwania luźnego końca sznura.

Kiedy już znajdziesz się na dole zajdź do muzeum. Tam zaczep trupią łapkę do chwytaka, a potem do tego badziewia przyczep magnes. Za pomocą owego ustrojstwa wydobędziesz ze środka Kuli pierścień.

Wir

Jedź teraz do "Tajemniczego Wiru". W środku przyjrzyj się drzwiom, potem wejdź do lustra. Przełączając magnesy ustaw kolor taki sam, jak drzwi, przez które chcesz przejść i wracaj na górę. Za jednymi z drzwi znajdziesz wujka Douga, o dźwięcznym imieniu Shuv - Oohl. Pogadaj z nim i daj mu klucz. Udzieli Ci instrukcji i da magiczny proszek. Wyjdź od niego i wejdź w drzwi z zasłonami. Tam weź trzeci pęczek włosów.

Teraz jedź z powrotem do restauracji na Kuli. Zamocuj soczewkę na lunecie i podłącz do niej kable. Popatrz w lunetę i szukaj Żabiej Skały, kiedy ją znajdziesz - zatrzymaj obrót (możesz czasem namierzyć niewłaściwą skałę, wtedy spróbuj szukać dalej).

Jedź do Żabiej Skały, rozsmaruj na niej włosy i posyp proszkiem. Dowiesz się, gdzie jest Bumpusville.

Bumpusville

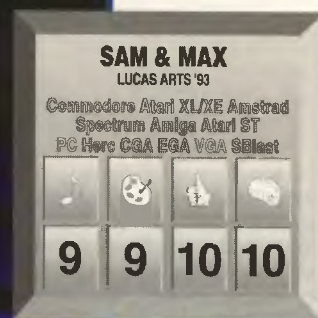
Jedź do Bumpusville, rezydencji tego wrednego kurdupla w peruce. W parku możesz dla rozrywki skorzystać ze studni (Wrzuć monetę, wrzuć monetę... Jesteś rozrzutny!).













Hit the Road

Kurdupel i jego goryl będą się przebierać w lodówce, poproś Maxa o pomoc - pozbędziesz się kłopotów z tymi panami już na zawsze.

Teraz dopadnie Cię wódz małpoludów, ale spoko - zostaniesz honorowym Bigfootem i usłyszysz top secret historię magicznych totemów. Pewnie ich znaczenie skojarzy Ci się od razu.

Opuść balangę i jedź (po raz ostatni) do restauracji na Kul. Poproś zginacza o wygięcie szpikulca, zyskasz w ten sposób korkociąg, którym otworzysz flaszkę.

Odwiedź jeszcze raz "Tajemniczy Wir" i skorzystaj z mini wiru. W środku użyj śnieżnej kuli (świetnie wsysa), potem zatkaj otwór korkiem. Wróć na balangę.

Idź do miejsca, gdzie stoją totemy, potem w prawo aż miniesz Bruna i w kierunku środka krajobrazu. Dotrzesz do sadzawki, przy której znajdziesz wodza. Wrzucaj do sadzawki kolejne przedmioty związane z totemami - ząb dinozaura, śnieżną kulę, poduszkę i warzywko á la Muir.

Teraz możesz sobie odpuścić dalszą działalność i z poczuciem wykonania kawałka solidnej, nikomu niepotrzebnej roboty obejrzeć końcówkę.

Schoko mit Schlagsahne und Nusskerne von Wedel

Wejdź do środka, potem na prawo do sypiaini. Weź poduszkę i ściągnij instrukcję obsługi robota z półki (wysięgnikiem). Po przeczytaniu tej cegły jesteś gotów do dalszych działań.

Znajdź robota i zabierz się do programowania - najprościej będzie podłączyć dwa luźno wiszące kable do mózgu. Kiedy koleżka złomiasty wywoła alarm, idź do pokoju strażnika (koło sypialni) i zabaw się systemem Virtual Reality. Musisz wypatroszyć smoka, trafiając go mieciem w okolice środka. Jeśli Ci się nie uda, powtórz operację z robotem - aż do skutku. Jeśli natomiast nie puściłeś gadowi płazem, złam mu serce i zabierz klucz.

Wróć do wejścia do rezydencji i przy ogromnym portrecie kurdupla skręć w lewo. Zabierz portret Johna Muira wiszący na ścianie i wejdź do pokoju po lewej. Kluczem wyłącz system alarmowy, uwalniając Bruno i Trixie. Dowiesz się o przyjęciu w "Jungle Fever". Jedź tam od razu.

Przygotowania do balangi

Pogadaj z nieco przedatowaną gwiazdą filmową i przeczytaj prospekty, które od niej dostaniesz. Bramkarzowi daj klucz od Snuckey's. Jedź do hodowli warzyw (Celebrity Vegetable).

Idź do oporu w prawo. Ze skrzynki weź roślinkę portretową Conroya. U facetki za ladą zamów warzywko á la John Muir (daj jej portret). Jedź teraz do parku dinozaurów.

Przyjrzyj się parce po lewej, stoi tam T. Rex i mamut. Na tego drugiego napuść od razu Maxa, dostaniesz siekane włosy. Teraz uruchom makietę Rexa i zatrzymaj jej ruch gdy szczęka jest otwarta (np. zmieniając kursor na oko). Przywiąż sznurek do zęba biednego dinozaura i delikatnie poproś Maxa o pomoc. Za chwilę będziesz miał ząb w kieszeni. Idź teraz do wanny ze smołą (na wprost od wejścia) i nieco w prawo, do windy na skocznię. Wjedź na górę. Zamocuj kubek do chwytaka, załóż kostium do koków i skacz. Na dole weź trochę smoły przy pomocy chwytaka. Przebierz się i jedź po zamówione warzywko. Po jego odebraniu, jedź z powrotem do Bumpusville.

W sypialni użyj warzywka do zdjęcia peruki starym sposobem Indiany Jonesa. Kiedy już znajdziesz się na zewnątrz (przy niewielkiej pomocy ochroniarza Conroya), przygotuj sobie kostium małpoluda. Sukienkę posmaruj smołą i obsyp włosami mamuta. Do tego wszystkiego przyczep perukę - jesteś teraz przygotowany do infiltracji przyjęcia.

Balanga I jej następstwa

Jedź do "Jungle Fever", przebierz się w dopiero co przygotowany kostium w budce telefonicznej. Teraz bramkarz Cię przepuści. W środku, zabierz butelkę wina (marki "Wino") i idź do kuchni. Zajrzyj do lodówki, znajdziesz w niej szpikulec do lodu. Otwórz drzwi na wprost, a spotkasz starych znajomych. Zrób im niespodziankę i zdejmij kostium. Kiedy



Piwem

Wstał właśnie świt, gdy grupa awanturników pod komendą Kopalnego dotarła do podnóży góry. Zza szczytów wychylało się słońce i jego promienie spływały po zboczach w dół. Zanosiło się na spokojny dzień.

- Panowie - rzekł Kaczoramiks - pamiętajcie, że w górach nie wolno krzyczeć, bo można poruszyć lawinę.

- A co taki lawina robi jak się poruszy? - zapytał jak zwykle rezolutnie Kopalny.

- Toczy się w dół i niszczy wszystko na swojej drodze. A tak w ogóle, to nie on tylko ona.

- Hmm, jak Małolata - pomyślał (brawo!) Kopalny.

Ruszyli w milczeniu pod górę i pewnie doszliby do celu, gdyby Wiewióriusz nie nadepnął na jeża.

- AŁAŁAŁO!!! - wrzasnął na cały głos.

- Lawina - pomyślał druid.

- Małolata - pomyślał Kopalny.

- Czeho ta se dhe? - pomyślał Bed.

- Gdzie ten palant kolczasty w kulkę zwinięty?! - krzyknął Wiewióriusz. - A, tam jest! - i po krótkiej inwokacji cisnął w jeża zaklęciem swędzących stóp.

- Ej, ty! Czego się na zwierzętach wyżywasz! - zapienił się druid, który widział całą tę scenę. - Trzeba było w butach chodzić.

- Chodziłem. Tylko ktoś mi w nocy zwinął jak spałem - rozindyczył się Wiewióriusz Okrutnik.

- Phece mus mi cuś jeść - pomyślał z błogim uśmiechem na gębie troll Bed.

Całej tej scenie z mieszanymi uczuciami przyglądała się banda krasnoludów.

- Nynie ludzie kasztelana - powoli wycedził słowa najniższy z grupy.

- Ano. Ani chybi kasztelańscy - rzekł ryżawy drapiąc się w rudą brodę.

- To może ich zlać? - zapytał rezolutnie najniższy.

- Zamknij się. Nie znasz się - powiedział ten z wielkim i wypchanym mieszkiem u pasa.

- To może z nimi pogadamy? - odezwał się znowu najniższy.

- Zamknij się, głupi jesteś i się nie znasz - odparł znów ten z wielkim i wypchanym mieszkiem u pasa. - Idziemy do nich - dodał i cała grupa ruszyła w dół ku Kopalnemu i jego drużynie.

- Zlejemy ich i ograbimy, he, he - znów zabrał głos najniższy.

- Zamknij się. Głupi jesteś - odezwał się ten co zwykle.

Tymczasem druid Kaczoramiks zauważył jakieś ruchy na pobliskiej grani.

- Hmm... Tam coś się rusza. To chyba miejscowe krasnoludy, a przewodzi im ich poborca Alex Chytra Rączka.

- Będą nas bić? - zapytał jak zwykle rezolutnie Kopalny.

- Nie sądzę, ale na wszelki wypadek rzucę czar braterstwa. To powinno osłabić ich wrogie uczucia względem nas - wyjaśnił druid, a potem rzucił czar. Działanie zaklęcia okazało się niezwykle mocne, gdyż krasnoludy nie dość, że straciły ochotę na spuszczenie lania drużynie, to jeszcze rzuciły się ściskać Kopalnego i jego kompanię. Nie da się ukryć, że reakcja krasnoludów całkowicie zaskoczyła druida.

- O psia kość. Już zaczynałem wątpić w swoją moc - oznajmił Kaczoramiks.

Pozdrowieniom i uściskom nie było końca. Wreszcie gdy zaczął zapadać zmierzch, skończyło się piwo i uczucia. Nareszcie można było pogadać o czymś innym niż o pogodzie i przebytej drodze, lub zdrowiu najbliższych.

- Ha, mości krasnoludzie Alex. Smoka wy tu nie widzieliście gdzie w okolicy? - zagaił wreszcie rozsądny temat Kaczoramiks.

- No a jakże, ze dwie tyźnie temu, krążył w powietrzu nad Złamanym Kutanym, wschodnim szczytem łańcucha gór Zgubizębowskich, tuż nad jarem Połamszkitki - poinformował uprzejmie poborca Alex.

- Z tego co wiem, krasnoludy znają doskonale drogę do jaru Połamszkitki. Może byście nas zaprowadzili tam chłopaki, co? - druid uśmiechnął się bardzo życzliwie.

- A co nam się z tego dostanie oprócz batów? - zapytał z ociąganiem Alex.

- Nie bądź śmieszny, przecież smoki mają skarby jak diabli - wtrącił się jak zwykle rezolutnie Kopalny. - Potem się podzielimy.

- A, to co innego. Idę z wami - zadecydował błyskawicznie Alex.

- Ja też - wtrącił najniższy. Już sekundeńkę po tym Alex prawą nogą pomógł mu wykonać bardzo długą serię fikołków w dół zbocza.

- Rozmyślił się - powiedział poborca.

- Tak, tylko dlaczego tak krzyczy?



- Zapewne z radości - uśmiechnął się przemile krasnolud. - Szybko nie wróci, chodźmy spać, bo czeka nas długa droga przez góry.

- Dobra, ma kurdupel rację. Chodźmy spać bo jutrzejsza droga na pewno nas zmorduje - Kopalny poparł decyzję krasnoluda.

- Zamknij się, nie znasz się - odparł krasnolud i usnął.

Skoro świt, kompania Kopalnego wzmocniona przez dzielnego krasnoluda Alexa, poborcę podatkowego, ruszyła na spotkanie swojego przeznaczenia. Droga byłaby długa i nudna gdyby nie drobny fakt, który miał wpływ na dalszy przebieg wydarzeń. Górska ścieżka, którą podążali, nie wyróżniała się niczym spośród innych górskich ścieżek poza jednym - przechodziła bezpośrednio koło sławnej krasnoludzkiej oberży "Pod rozsieczonym goblinem". Drużyna pod wodzą naszego bohatera zatrzymała się

i mieczem cz. 3

właśnie przed tą tawerną i rozpoczęła naradę. Temat narady dotyczył bezpośrednio gospody, czy zatrzymać się tu na popas, czy wziąć piwo ze sobą na drogę. Po kilkuminutowej kulturalnej wymianie zdań i ciosów, silniejsza część drużyny przegłosowała, pozostawiając obitego i siedzącego w błocie Wiewióriusza Okrutnika, pozostanie na króciuteńkim popasie w gospodzie.

Wejście kompanii do cichej gospody, w której właśnie ryczała krasnoludzka kapela, było spektakularne. Łomot wypadających z futryny drzwi, tupot biegnących, odgłos wbijanych sobie nawzajem łokci i podstawianych nóg, przekleństwa i dzikie okrzyki "piwa!!! " i "Ja byłem pierwszy!!! " doskonale podkreśliły gwałtowne wtargnięcie wypuszczonej ekipy pod przywództwem nieustraszonego spijacza kufeleczków rycerza Kopalnego. Gdy drużyna zajęła miejsca i złożyła zamówienia, które powinny w normalnych warunkach wystarczyć im do samego wieczora, do tawerny wgramolił się postękujący czarnoksiężnik Wiewióriusz Okrutnik.

- Panowie - zaczął już od drzwi, bardzo oficjalnie. - To był ostatni raz kiedy miałem inne zdanie niż reszta naszej kompanii - przysiadł się do reszty drużyny. - O! Gorący pasztet i zimne piwo! Fantastycznie, podali nawet tłustą pieczeń baranią. - resztę wywodów Wiewióriusza zagłuszyło głośne mlaskanie i ciamkanie. Troll Bed właśnie zakończył zwycięską walkę z pieczonym kozłem i przysunął sobie olbrzymi półmisek ciepłego jeszcze pasztetu.

- To jest dobhe..., pyhuś..., dhuid podah piwho.

Doskonały nastrój przerwało podejście do stołu karczmarza, barczystego krasnoluda z ogromnym toporem za pasem.

- Panowie raczą zapłacić bo inaczej nic już więcej nie podam - poinformował uprzejmie, patrząc z nieukrywanym podziwem na możliwości przyswajania pokarmów przez Beda.

- Tak, oczywiście - powiedział druid i spojrzał na Kopalnego.

Kopalny odstawił pusty kufel, otarł usta i spytał rzeczowo:

- Ile?

Karczmarz zagiął u ręki kolejne trzy palce.

- 18 sztuk srebra.

Alex, nie tracąc orientacji, szybko oddalił od siebie podejrzenia.

- Oni mnie zaprosili, ja tylko jadłem - wskazał ręką w stronę towarzyszy.

Kopalny rzucił sakiewkę w stronę oberżysty. Ten złapał ją w locie i szybko przeliczył zawartość.

- Tutaj jest tylko 15 sztuk srebra, brak jeszcze 3 sztuk - skrzywił się i pogłaskał ostrze topora rzeźnickiego.

Kopalny popatrzył w kierunku wyjścia w celu ustalenia ewentualnej drogi ucieczki, ale niestety ten akurat kierunek był obstawiony przez dwóch rosłych krasnoludzkich pachołków. Bed ścisnął mocniej swoją wielką maczugę. Druid zaczął pod nosem mruczeć zaklęcie. Wiewióriusz skrycie, pod stołem, przygotował swoją czarnoksięską różdżkę. Alex schował się za Kopalnego, a Kopalny próbował schować się pod stół. Zapanowała napięta atmosfera. Każdy z członków drużyny zrozumiał, że musi dać z siebie wszystko, aby uniknąć tęgiego trzepania skóry. Wiadomo przecież, że z krasnoludami nie wolno nawet próbować głupich żartów. Kopalny zebrał się na niebywały w jego wykonaniu heroizm - wskoczył na stół z dobytym mieczem i krzyknął:

- Teraz! Na nich! Na pohybel! Za trzy srebrniki! - i wykonał straszliwy zamach. Jego miecz wbił się w powałę i pozostał tam już do końca. Wiewióriusz Okrutnik zerwał się z ławy i podniósł swą różdżkę, aby cisnąć zaklęciem w karczmarza, lecz poślizgnął się i w efekcie czar poleciał bezpośrednio w półki, na których stały butelki z trunkami. Półka zamieniła się w detonującą drzazgami i odłamkami szkła bombę. Sala pokryła się alkoholowym opadem. Kilku krasnoludów, którzy siedzieli dotąd spokojnie, na widok niezwykłego zachowania się półki z trunkami, zawyło przekleństwami zgodnym chórem. Kaczoramiks sięgnął za pazuchę. Dwaj parobkowie krasnoludzcy, pilnujący do tej pory drzwi, ruszyli w kierunku Beda. Bed zamachnął się maczugą, zamieniając parobków w dwa samoloty ponaddźwiękowe. Grupę nacierających wściekłych krasnoludów, ciskających przekleństwami, przywitał druid rzucając im pod nogi stare i wysuszone gniazdo os.

- O kurde! Zapomniałem jak tym się steruje! - krzyknął, gdy stare gniazdo zaczęło się zmieniać w rozwścieczony rój. Wiewióriusz chciał poprawić zaklęciem sytuację na polu bitwy, ale w momencie, gdy zamachnął się różdżką, z głębi sali nadleciał kufel klasy "ręka - głowa" i trafiając go bezpośrednio w czoło przewrócił znów na ziemię. Czar ponownie nie trafił w cel, tym razem poleciał w powałę rozbijając belkowanie sufitu i dachu. W efekcie dachówki pokryły okolicę niczym jesienne liście. Kolosalna część sufitu zawaliła się pozbawiając przytomności kilka osób, przebywających w gospodzie w sali głównej. Wielki komin znajdujący się do chwili rzucania przez Wiewióriusza zaklęcia na dachu zajazdu, rozpadł się na czynniki pierwsze, sypiąc cegłami jak dach dachówkami. Jedna z cegieł spadła pionowo w dół, trafiając w głowę walczącego z rozjuszonymi osami karczmarza, który poleciał jak długi na jeden ze stołów, budząc przy tym śpiącego kapłana krasnoludzkiego. Ten spojrzał zapitymi oczkami na spustoszenie i cisnął potężnym krasnoludzkim zaklęciem ognia.

W koło zapanowało istne piekło. Grupa krasnoludów ciosami toporów z okrutnym zawzięciem na spuchniętych twarzach, próbowała pozbyć się wściekłego roju os. Karczmarz jęczał pod stołem. Bed wyrzucał kolejnych przeciwników przez jedyne ocalałe okno. Kopalny wydał z siebie okrzyk mrożący krew w żyłach - Uś!!! - i trafił pełną butelką jednego z parobków w głowę. Parobek zapadł w głęboki sen, a butelka sypnęła odłamkami. Krasnoludy i osy zdecydowanie nacierały. Troll rozdawał okrutnickie razulce swoim Joy'em. Ponad tłumem walczących przelatywały pociski w postaci pustych butelek, kufli i wybitych zębów oraz eskadry rozjuszonych os.

Nadszedł wreszcie czas, gdy osy odleciały i ucichły okrzyki bitewne, a na miejscu walki zapanował spokój. Zewsząd dobiegały ciche jęki pokonanych i stek przekleństw tych, z których na odchodne Alex odciągnął podatek od spania w nierozsądnym miejscu. Opodal dopalały się zgliszcza obórki, w którą poleciało zaklęcie ognia. Górską drogą w jedną stronę oddalała się spuchnięta, lecz zwycięska drużyna, z drugiej strony zbliżało się do resztek zajazdu dwóch konnych. Byli to sir Haszak i sir Gawronek, którzy wkrótce zatrzymali się na wprost tego, co pozostało po krasnoludzkiej gospodzie.

- Hej, gospodarzu! Co tu się stało? - zapytał krasnoluda sir Haszak.

- Było tu panie kilku takich obrzympałów z trollem w bandzie. Nie zapłacili za piwo, a potem obili i zrujnowali mi karczmę - odpowiedział zapytany.

- A jak wyglądały te obrzympały? - zapytał sir Gawronek.

- Jak żywo, tak jak ludzie panie, ino jeden miał taki głupi pysk - odparł karczmarz.

- Miał przy sobie miecz i pił piwo w okrutnych ilościach?

- Tak, panie.

- Na pewno Kopalny! Gdzie oni są?

- Nie wiem, dopierom się ocknął - krasnolud pokazał ogromny guz na czubku czaszki.

- Ten Kopalny ma siłę jak tur - powiedział sir Haszak, pochylając się w stronę sir Gawronka.

- Tak, smok będzie miał sporo kłopotów z naszym bohaterem - odparł sir Gawronek.

Obaj zawrócili konie i pojechali poinformować o wszystkim Kasztelana.

Tymczasem nasza dzielna kompania podążała w kierunku jaru Połamszkitki.

- Uff. Nie wiedziałem, że piwo może być tak szkodliwe - powiedział Wiewióriusz obmacując obitą głowę.

- Tak, jest szkodliwe, ale tylko wtedy gdy się nie płaci - odparł, jak zwykle rezolutnie, Kopalny. Alex liczył sztuki srebra i złota, które pozbierał w formie podatku od spania w niemądrych miejscach. Bed próbował pogwizdywać, a druid złorzeczył pod adresem os.

Nie wiedzieć kiedy droga doprowadziła ich do niewielkiego strumyczka z kryształowo czystą wodą. Kompania postanowiła obmyć rany i napełnić worki na wodę. Gdy wszyscy już zakończyli swoje czynności i zbierali się do odejścia, ze środka strumienia wynurzyła się głowa o zielonej skórze i włosach w straszliwym nieładzie.

- Hej! Moi mili, a kto mi za wodę zapłaci? - odezwało się straszydło.

- Jaką wodę. Co to saturator, albo wodociągi miejskie? - odpalił jak zwykle rezolutnie Kopalny. Druid popatrzył na straszydło, po czym zmarszczył brwi i pochyliwszy się do ucha Kopalnego wyszeptał.

- Słuchaj, lepiej z nim uważaj, to wodnik Szuwarek. Jeszcze nam lany poniedziałek urządzi.

- Co tam mędrkujecie? Płacicie mi za wodę, czy nie? - wodnik wykrzywił się straszliwie.

- Dobrze, panie wodniku, już dobrze. Nie omieszkamy Ci zapłacić jak należy - druid próbował załagodzić sytuację jak umiał tylko najlepiej.

- Dobra, dobra nie fanzol, bo utopców zawołam i wam zaraz z nosa pędzel zrobią. Płacić bo siem zeźlem. - wodnik Szuwarek najwyraźniej tracił cierpliwość. Troll Bed oglądał z zainteresowaniem swojego Joy'a i rozpatrywał możliwość ewentualnego grzmotnięcia wodnika w czerep. Kopalny mimo przestrogi druida nie wytrzymał i zadał konkretne pytanie.

- Ty, nurek, a kto ty właściwie jesteś?

Wodnik wytrzeszczył ze zdumienia oczy.

- No jak to? Jestem wodnik Szuwarek, właściciel tego strumienia.

Alex jakby na to czekał.

- A certyfikat własności na to masz? - zagadnął wodnika.

- Jaki certyfikat?

- To proste, certyfikat własności na ten strumień w którym siedzisz - Alex zaczął łachowo wyjaśniać. - Wiesz, jak nie masz i przyjdzie kontrola, to siedzisz.

- No co ty? To co ja mam biedny teraz zrobić? - wodnik zbliżał się do załamania nerwowego.

- Nie jest tak źle, przez przypadek mam tu formularz, ty go wypełnisz a ja przystawię pieczęć i wszystko gra.

- Dawaj szybko.

- Masz, tylko nie kapnij żyda, bo to ostatni egzemplarz.

Wodnik chwycił chciwie papier i jął z przygryzionym językiem wypełniać punkt po punkcie formularz. Mniej więcej po godzinie skończył to męczące zajęcie i podniósł głowę znad dokumentu.

- Hej, krasnoludzie: już skończyłem, przystawiaj pieczątki! - odpowiedziało mu echo i pusty brzeg strumienia. Drużyna właśnie dotarła do jaru Połamszkitki i nie znalazłszy smoka naradzała się, co czynić dalej. Czy iść od razu na moczary, czy spróbować poszukać smoka na górze zwanej szczytem tajności?

DUCH SERCHI

P. S. Podziękowania dla wszystkich fanatyków gier fabularnych, którzy podtrzymywali mnie na duchu przez trzy naprawdę nie lekkie tygodnie ćwiczeń rezerwy. Te miłe wakacje spowodowały przerwę we wspaniałej opowieści konkursowej, ale teraz postanowiłem się nie dać i doprowadzić dzieło do końca.

Wilson Pro Staff Golf

Golf nie jest zbyt popularnym sportem - ze zrozumiałych przyczyn. Mimo tego próby przeniesienia go na komputery mają długą historię i bywają całkiem udane, wystarczy wspomnieć "Links". Jednak zawsze poważną przeszkodą w swobodnej zabawie był brak znajomości zasad i niuansów tej, jako się rzekło, nieco tajemniczej dyscypliny sportu. Z tej opresji wybawił nas "Wilson Golf" - gra pozwalająca dobrze się bawić nawet całkiem "zielonym" komputerowym miłośnikom golfa.



Zacznijmy od zasad (przytaczamy tylko te potrzebne w grze). Chodzi o to, by umieścić piłeczkę w dołku. Ponieważ nie daje się tego zrobić jednym uderzeniem, więc wykonujemy całą ich serię. Chodzi o to, by liczba uderzeń była jak najmniejsza. Jeżeli piłka wpadnie do wody (lub w krzaki), to powtarzamy uderzenie. I tyle - oczywiście w prymitywnym zarysie.

Sam program pozwala nam na utworzenie własnego gracza i przypisanie mu określonych i nieistotnych cech oraz rozpoczęcie gry w kilku rozmaitych trybach. Poza klasyczną grą "jeden na jednego" można sobie zagrać rozmaite konkurencje drużynowe o przedziwnych zasadach - lepiej się nie dotykać.

Potem zaś przechodzimy na pole gry - na razie dostępne jest tylko 18 dołków, miejmy nadzieję, że pojawią się dodatkowe pola. Jeżeli chodzi o grę wystarczy, ustalić kierunek lotu piłki (czerwony trójkąt), wybrać kij (lewy dolny róg), uderzyć (kliknięcie na trawie), wybrać siłę uderzenia i miejsce, gdzie kij ma trafić piłeczkę. W ramach dobrych rad przypominamy, by przy dalekich uderzeniach zwracać uwagę na wiatr, zaś przy bliskich - na ukształtowanie terenu. Pamiętajcie też, aby przy wybijaniu piłeczki z piachu (bądź uderzaniu pod stromą górę) celować w jej dół, nie zaś środek!





"Wilson Golf" jest rewelacją - perfekcyjna, na najwyższym poziomie grafika, niezła muzyka i co najważniejsze podejście do tematu, które nie zwala użytkownika z nóg stopniem komplikacji pozwalają go śmiało zaliczyć w poczet gier, które możemy Czytelnikowi ze spokojnym sumieniem polecić.

Alex & Gawron

LETHAL TENDER



Szaleniec nazwiskiem Deveraux zamierza zniszczyć USA wpuszczając do obiegu pieniężnego fałszywe jednodolarówki wykonane z materiału wybuchowego. Skutki tego kroku możemy sobie doskonale wyobrazić. Jedyną nadzieją całego kraju z prezydentem na czele jesteś Ty, a zwą Cię Nick Hunter - więc do roboty, twardzielu!

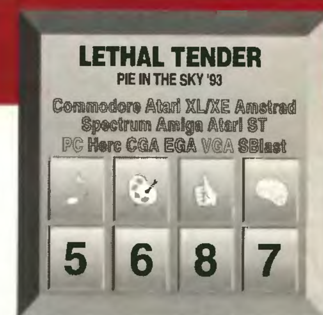
Zaczynasz w sztabie, gdzie powinieneś przeczytać rozkazy (podnosisz i czytasz klawiszem "I", wyrzucasz - "S") i pobrać wyposażenie i uzbrojenie. Jeśli chodzi o to ostatnie, to możemy przeciwnikom przykopać, strzelić w nich z pistoletu, rzucić granatem (im dłużej trzymasz "Fire" tym dalej leci) i wreszcie potraktować ich karabinem maszynowym. Dodatkowo można pozostawić wrogowi niespodziankę w postaci miny i bomb. Mina eksploduje po nadepnięciu na nią, zaś bombę detonujemy klawiszem "B" w odpowiednim momencie Broń palną trzeba zasilać zabranymi magazynkami - w trakcie misji niewiele można znaleźć. Aby leczyć się z ran trzeba zabrać apteczki. Nick otrzymuje rany, których dokładne rozlokowanie widać na diagramie w prawym dolnym rogu. Miejsca trafienia są istotne - jeżeli nasz boss oberwie np. w prawą nogę, zaczyna go w marszu "znosić" w tęże stronę, trafienia w ręce pogarszają celność ognia itd.



Tak więc bierzemy karabin, minę, cztery magazynki, dwa granaty, resztę apteczek, zostawiamy jedno miejsce wolne (widać je w pasku na dole) i do helikoptera. Zaczyna się gra.

Widok i metody poruszania się - jak zwykle w tych grach, może poza skokiem ("Insert"), więc nie traćmy na nie miejsca.

Musisz wiedzieć, iż poza klasycznymi zabawami typowymi dla "Wolfensteinówek" trzeba w "Lethal Tenderze" trochę myśleć i kombinować. Co prawda mili producenci dali nam opcję "Instructions", gdzie wszystko jest dokładnie opisane, ale my znaleźliśmy jeszcze szybsze metody ukończenie tej gry - piętnaście minut i z głowy (przedtem kilka dni na treningi strzeleckie...). No to idziemy: z dachu na dół i w drzwi z lewej. Załatw wszystkich a z jednego z trupów ściągnij mundur - możesz się bezpieczniej podkradać do przeciwików. Znów w dół i rób rzeźnię. Wyjdź na zewnątrz, wrogów jest dużo, pomoże granat. Teraz nie przeszkadzasz sobie tajnymi drzwiami za zsypem i zawartością domku, tylko od razu idź do małej przybudówki z drzwiami. Ustaw się po ich lewej stronie i przepychaj się przez szparę w drzwiach. Chwila prób i jesteś w środku! Teraz w dół, skasuj pana z lewej i w prawo w dół. Ogniste kule dezaktywizujesz na chwilę strzelając w wystające z prawej strony układy scalone. Do przodu, przy obracającej się dykcie w prawo i rozwal komputery sterujące systemami obronnymi. Teraz znów w prawo - jesteś u celu. Zniszcz komputery (wszystkie!), wejdź na górę po drabince i zabierz przepustkę. Teraz w górę windą - za drzwiami jest wielu wrogów i jest to najtrudniejszy moment misji - pomaga granat. Znów do windy, na tym poziomie wrogów jest mniej, ale uważaj - część leży w łóżkach i stamtąd strzela. Idź do drabinki i w górę - rozwal strażników i przeskocz nad kwasem. Już tu byłeś, droga na górę jest oczyszczona. Na dachu czeka helikopter a przy nim Deveraux - jest duuuuży. Nie próbuj się ewakuować, bo Cię zestrzeli! Najlepiej zostaw gdzieś minę i staraj się go na nią naprowadzić - wygrałeś, jesteś bossem i nikt nie może się z Tobą równać.



"Lethal Tender" nie jest gigantem jeśli chodzi o grafikę i muzykę, natomiast zastosowano tu kilka ciekawych pomysłów: granaty, miny, bomby, zakładanie wrogich mundurów, rodzaje zranień czy możliwość skoku. Sama gra wykracza nieco poza ramy gatunku, co zresztą wyszło jej na dobre - więc polecamy ją wszystkim.



Alex & Gawron













KOMPUTER - PRAWIE CZŁOWIEK(?)!

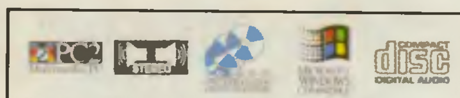
Głos:



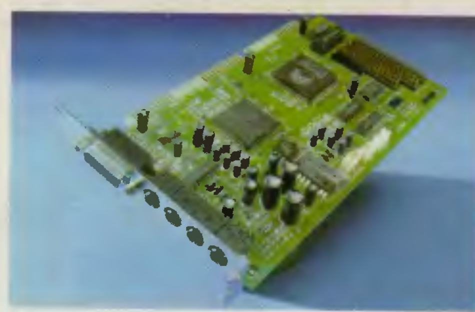
TRUST DYNAMIC soundwave speaker: 10 (80W); 20 (25W); 30 (25W); 40 (15W)



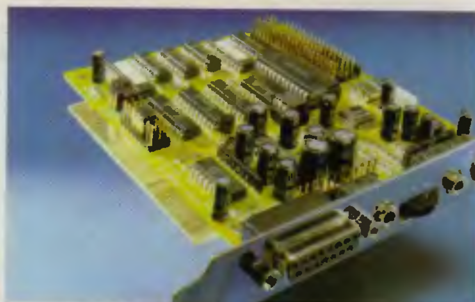
PANASONIC CR-562, CD-ROM DRIVE KIT.
- Pojemność: 680 MB
- Interface: Panasonic HKE
- Prędkość: podwójna
- Transmisja: 300 kB/s
- Wyjście: liniowe i słuchawki



Słuch:



TRUST Sound Expert de Lux 16
1. Kompatybilność, soundblaster Pro2, Adlib, Windows sound system
2. CD-ROM interface: Panasonic, Sony, Mitsumi.
3. Pełny 16 bitowy sampling.
4. Wejście i wyjście STEREO
5. Pakiet programów:
   - sound impression
   - recording session
   - drivery do Windows i DOS



TRUST Sound Expert de Luxe II
1. Compatybilność: Soundblaster 2.0; Adlib, Windows sound system
2. CD-ROM Interface: Panasonic, Sony, Mitsumi
3. 12 bitowy sampling
4. Wyjście STEREO
5. Pakiet programów:
   - Music Rock
   - drivery do Windows i DOS

Multi-STYK s.c.
WARSZAWA
ul. Majdańska 9
tel./fax (0-22)
10-32-99
sprzedaż hurtowa
i DETALICZNA

Wzrok:



Trust Serial Mouse
3 klawiszowa mysz



Trust HC 3511 color scanner
Ręczny skaner kolorowy





Trust HG 3311 greyscale scaner - Skaner ręczny 256 stopni szarości

Relaks:

SV202



PC CONNECTION

SV227



PC TOPSTAR

SV201



PC FIGHTER

SV206/207



PC RAIDER/
PC COMMANDER MEGA ZOOM

KUPON 5%
RABATU PRZY
ZAKUPIE
DETALICZNYM